
Bestseller-Games
DOS TREND
Bestseller-Games
PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE
Vormals oft über DM 100,-
Jetzt fast geschenkt!
Ausgabe 1
empf. VK
DM 9,99
SFr 9,90
öS 78,-
Lfr 198,-
9,99 DM
POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT
Noch kein Laufwerk?
PEARL Top-Angebot!
Siehe Bestellschein am Heftende
Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk
nur 211,80 DM
Voll animierte Grafik-Adventure
Aktion-Vergnügen wie im Kino!
Komplette Lösung
vom Spieleprofi Frank Heidak
100 Stunden Spielespaß
zum Preis einer Kinokarte
INDIANA JONES
und der
LETZTE KREUZZUG
Deutschsprachige EGA-/VGA-Version
PEARL
LIZENZIERTES ORIGINAL-PRODUKT VON LUCAS ARTS ENTERTAINMENT

empf. VK DM 9,99 SFr 9,90 öS 78,- Lfr 198,-

Ausgabe 2

fast geschenkt!

9,99 DM

…vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!



Komplett in Deutsch!

ORGANICE PRIVATE 1.5 plus ®

DATA & DOCUMENT MANAGER



für Windows

am PC und im Netz

Lizenzierte Vollversion

mit Anwender-Registrierung & Hotline-Service

Jetzt im Zeitschriftenhandel!

Inklusive Makros für MS-Word™ für Win 6.0



May 1994
FINALIST
BEST GERMAN PRODUCT

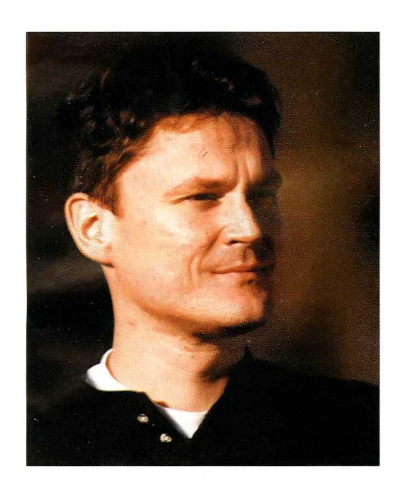
Die neue Dimension: Adreß-, Dokument- & Contact-Management mit einem Programm



Das richtige Programm, wenn Sie Ihren Kopf nicht zum Abspeichern, sondern zum Arbeiten benutzen.



Beneidens-



Beneidet zu werden kann ein sehr merkwürdiger Zustand sein. Stellen Sie sich vor, all Ihre Bekannten wären gern an Ihrer Stelle, Sie selbst aber sind völlig anderer Meinung. Ebenso verzweifelt wie vergebens versuchen Sie, die Neider von Ihrem Standpunkt zu überzeugen. Schließlich geben Sie es auf, denn andernfalls gelten Sie entweder als Heuchler oder als ewig nörgelnder Miesepeter, dem man es nie recht machen kann. Alle Welt wünscht sich nichts sehnlicher, als in Ihre Haut zu schlüpfen, in der Sie sich doch selbst gar nicht so wohl fühlen. Schwer vorstellbar? Versuchen Sie's doch mal damit:

Erzählen Sie in Ihrer Kneipe, Sie müßten sich den lieben langen Tag mit nichts als Computerspielen beschäftigen und bekämen auch noch Geld dafür. Bevor Sie auch nur die Chance haben, diese Aussage so zu interpretieren, daß sie nach Arbeit klingt, sind Sie bereits hoffnungslos verloren. Den ganzen Tag spielen? Die Spiele umsonst? Etwa auch die Lemminge, Indiana Jones oder sonst ein Spiel, das auf der persönlichen Hitliste Ihres Gegenübers gerade ganz oben steht? Wahnsinn! Die Augen werden größer, ebenso die Bewunderung, die Ihnen entgegenschlägt, und ganz, ganz schwach mischen sich in diese Blicke zwei unschöne Regungen: Neid und die Hoffnung auf „kostenlose Ansichtsexemplare“, vulgo Raubkopien.

Nun haben Sie es geschafft. Stellen Sie schnell klar, daß es sich nur um einen Scherz handelt, denn der Zustand verschlimmert sich. Man wird Sie mitten in der Nacht aus dem Schlaf reißen, um Sie nach der richtigen Anordnung der Steine im dritten Level von Kyrandia zu fragen. Oder so ähnlich. Als Spielefreak haben Sie ja ohnehin noch nicht geschlafen, sondern auf den Bildschirm gestarrt. Man wird Sie in dunkle Ecken zerren und um nicht ganz legale Gefallen bitten, in fortgeschrittenem Zustand sogar anflehen. Ihre Beteuerungen, gerade dieses Spiel hätten Sie selbst noch nie gesehen und kopieren dürften Sie es ohnehin nicht, können Sie sich sparen – man wird Ihnen nicht glauben. Im Endstadium meiden Sie belebte Plätze und gehen vorzugsweise nachts aus dem Haus, aber das stört ja nicht weiter, denn als Spielefreak schlafen Sie ja sowieso nicht...

Glauben Sie mir: Aus Spaß wird leicht Ernst, und auch eine Spielezeitschrift entsteht nicht spielerisch, sondern im Schweiße nicht nur eines Angesichts. Doch hinter der BESTSELLER GAMES steckt mehr als viel Arbeit; sie verwirklicht ein neues, eigenes Konzept, das sie von anderen Spielemagazinen abhebt. Wo bisher die Regel galt, daß Qualität auch teuer sein muß, setzt die BESTSELLER GAMES neue Maßstäbe und beweist, daß gute Computerspiele preiswert sein können. Und das ohne Abstriche, Sie erhalten weder Demo- noch eingeschränkte Versionen, sondern den vollständigen Lieferumfang des Originalpakets – mit zwei kleinen Ausnahmen: Statt eines Kartons bekommen Sie eine Zeitschrift, die Sie über weitere preisgünstige PC-Spiele informiert, und statt eines prestigeträchtigen Hunderters bezahlen Sie nicht einmal einen bescheidenen Zehner. Damit kein Neid aufkommt...

Als Dreingabe enthält die Erstausgabe eine Komplettlösung, die allein im Handel schon fast doppelt soviel kostete wie das ganze Heft. Sie glauben mir nicht? Dann blättern Sie doch mal um und überzeugen sich selbst!

Peter Strobel

Inhalt

Bestseller-Games 1

Einleitung

Titel

Praxis-Tip

Vorstellungen

Verschiedenes

IMPRESSUM

Chefredakteur:
Peter Strobel
(verantwortlich für den Inhalt)

Art Director:
Michael H. Sichler

Redaktion:
Christina Maier (cm),
Eveline Lehmann (el)

CD technische Produktion:
MPO, Paris

CD Zusammenstellung:
PEARL Agency, Buggingen

Titel, Layout und Satz:
Michael H. Sichler,
Markus Ruppert, Ulrich Wingler

Verlag:
TREND-Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4,
D-79426 Buggingen
Tel: (07631) 360-0
Fax: (07631) 360-444

Vertrieb:
TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer
Tel: (07631) 360-113
Fax: (07631) 360-444

Anzeigenleitung:
Jürgen Kaupp

Anzeigenaquisition/ Mediaberatung:
i.f.- Werbeagentur,
Eisenbahnstr. 14,
79426 Buggingen
Tel: (07631) 360-375/6
Tel: (07631) 360-481

Erscheinungsweise:
Bis zu 6 Ausgaben je Jahr
Verbreitete Auflage: 180 000 Ex.

Belichtung:
Infolio 9000, Badenweiler

Druck:
Marco, I-Turin

Druckveredelung:
Marco, I-Turin

Verkaufspreis:
DM 9,99

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Kto. 159 49.2

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.

Start Game

Systemanforderungen und Installation

INDIANA JONES – DER LETZTE KREUZZUG ist bereits auf einem 386SX mit 2 MB RAM, VGA-Grafik und Maus spielbar. Die Demo-Programme stellen unterschiedliche Ansprüche an die Ausstattung Ihres Rechners, allgemeingültige Hinweise sind daher nicht möglich. Entnehmen Sie die Details den Textdateien auf der CD, die Sie an der Dateiendung TXT erkennen. Sollte zu einem Programm kein Text vorhanden sein, läßt es sich ohne weiteres ausführen.

Da INDIANA JONES ohne weitere Vorbereitungen von der CD spielbar ist, benötigt es keine Installation. Einige der Spieledemos müssen allerdings auf der Festplatte installiert werden. Genauere Anweisungen finden Sie wiederum in den entsprechenden Textdateien oder auf dem Hinweisbildschirm des Programmstarters.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *Install* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um nun INDIANA JONES oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [ENTER]. Nach Spielende befinden Sie sich wieder im Starter, den Sie mit [ESCAPE] verlassen können.

Indiana Jones Der letzte Kreuzzug

Am einfachsten starten Sie das Spiel aus dem Programmstarter. Sollten Sie die DOS-Befehlszeile vorziehen, etwa um Arbeitsspeicher zu sparen, so gehen Sie vor wie folgt:

1. Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. geben Sie an der Eingabeaufforderung *indy3* ein.

Falls Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte installieren wollen, geben Sie stattdessen *hdinst* ein. Sie müssen allerdings 5 MB auf Ihrer Platte opfern und werden außer einem schnelleren Programmstart keinerlei Vorteile feststellen. INDIANA JONES konfiguriert sich in der Regel selbsttätig. Wenn Sie die automatische Erkennung umgehen wollen, so erhalten Sie mit *INDYVGA /?* im Verzeichnis INDY3 alle Parameter angezeigt, die Ihnen individuelle Einstellungen erlauben.

Spiele-Demos

Auch die Demos starten Sie am komfortabelsten aus dem Programmstarter. In einigen Fällen ist Ihnen dieser Weg allerdings verbaut, weil die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen. Der Starter wird Sie hierauf durch einen Hinweistext aufmerksam machen und zugleich darüber informieren, wie Sie das betreffende Programm von der Kommandozeile aus starten können. Ähnliches gilt für die Programme, die Sie zunächst auf Ihrer Festplatte installieren müssen. Beachten Sie bitte, daß Sie diese Programme nicht direkt aus dem Starter heraus aufrufen können; Sie müssen nach der Installation in das entsprechende Verzeichnis Ihrer Festplatte wechseln und das Programm von der Kommandozeile starten. Der Starter teilt Ihnen in einem Hinweistext mit, was Sie zu tun haben, und entläßt Sie ins richtige Verzeichnis.

Der PEARL-Katalog

Der Katalog läßt Ihnen freie Wahl zwischen einer DOS- und einer Windowsversion. In beiden Betriebsarten gestaltet sich der Aufruf des Katalogs denkbar einfach:

Der DOS-Katalog

Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk, geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *doskat* ein und bestätigen mit der Eingabetaste. Daraufhin erscheint das Katalogmenü. Alle wichtigen Funktionen werden über Funktionstasten gesteuert, deren Belegung am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.

Der **Windowskatalog** benötigt keine eigene Installation, Sie können ihn direkt aufrufen: entweder durch einen Doppelklick auf die Datei *Winkat.exe* im Verzeichnis KATALOG, oder indem Sie ihn als Icon in eine Ihrer Programm-Manager-Gruppen aufnehmen.

Wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD *Start* eingeben, sehen Sie eine ausführliche Beschreibung aller Programme und ihrer Installation, die Sie auch auf dem Drucker ausgeben können.

Kurzinfo

Jeder Artikel in diesem Heft wird von einem Kurzinfokasten abgeschlossen, der Ihnen auf einen Blick alle wesentlichen Daten des vorgestellten Spiels präsentiert. Hier steht in Stichworten, was Sie erwartet, was Sie dafür bezahlen müssen – und ob sich die Programme für Ihren Computer eignen. Unter dem Stichwort „Systemanforderungen" im Kurzinfokasten finden Sie ein bis vier 💻-Symbole. Der entsprechenden Leistungsklasse sollte Ihr PC mindestens angehören, wenn Sie mit dem jeweiligen Spiel liebäugeln. Eine Maus halten wir für selbstverständliches Zubehör, sie wird daher ebensowenig gesondert aufgeführt wie eine Festplatte oder eine VGA-Grafikkarte. Wegen der besseren Speicherverwaltung sollte Ihr DOS mindestens die Versionsnummer 5.0 tragen. Eine Soundkarte hingegen ist nur selten unbedingt notwendig, erhöht aber fast immer den Spaß an der Sache beträchtlich. Dennoch finden Sie das 🔊-Symbol nur, wo eine (Soundblaster-kompatible) Soundkarte ausdrücklich verlangt wird. Das ⦿-Symbol schließlich verweist auf ein CD-ROM-Laufwerk.

Die Leistungsklassen im einzelnen:

💻 →	386SX, 16 oder 25 Mhz, 2 MB RAM
💻💻 →	386DX, 25 MHz, 2-4 MB RAM
💻💻💻 →	486SX, 33 MHz, 4 MB RAM
💻💻💻💻 →	486DX, 33 MHz, 4-8 MB RAM, SVGA- oder Accelerator-Grafikkarte.



Indiana Jones and the Last Crusade

Es begann in Hollywood ...

Kaum einem modernen Wissenschaftler ist es so nachhaltig gelungen, die Aufmerksamkeit der staunenden Öffentlichkeit auf seine Forschungsvorhaben zu lenken, wie dem ganz und gar unkonventionellen Archäologen, Professor Jones. Die Fangemeinde des Mannes, zu dessen Markenzeichen die Peitsche wurde, zählt Millionen Kinogänger in aller Welt. Filme, bei denen Mythen, Sagen und Legenden im Mittelpunkt des Geschehens standen, spielten enorme Gewinne ein. Archäologen aus Fleisch und Blut können vor soviel kommerzieller Anerkennung nur respektvoll den Hut ziehen. Selbst TV-Sender verzeichnen Einschaltquoten in Rekordhöhe, sobald das leicht verschrobene Abenteurergespann Ford/Connery auf den flimmernden Mattscheiben zu sehen ist. Warum also sollten ausgerechnet Sie sich das Vergnügen entgehen lassen, dieses Abenteuer am PC nachzuspielen?

Wie bei allen Spielen aus dem Hause LucasArts, so wurde auch in INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE größter Wert darauf gelegt, großes Erzählkino möglichst realitätsgetreu auf den PC-Bildschirm zu bannen. Die Stimmung der spektakulärsten Filmszenen, der wilden Verfolgungsjagden und Raufereien wurde in diesem Grafik-Adventure kunstvoll eingefangen. Doch das Abenteuer hält sich nicht nur an Handlung, Personen und Dialoge seiner filmischen Vorlage; erst raffinierte Kameraeinstellungen und -bewegungen, spezielle Lichteffekte und filmgetreue Animationen machen INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE zu einer gelungenen PC-Adaption des Kinoklassikers. Großaufnahmen, Perspektiven und Rückblenden sind für so manche Überraschung gut. Keine Frage, eine Soundkarte läßt das Abenteuer akustisch erst richtig lebendig werden. Über 100 Soundeffekte und die Original-Filmmusik entführen Sie in die Welt des gelehrten Kinohelden. Die mit viel Liebe zum Detail umgesetzte Grafik und die kniffligen Rätsel garantieren begeisterten Abenteurernaturen und Fans des unkonventionellen Wissenschaftlers mit Sicherheit einige Wochen Spielspaß und Spannung.

Obwohl das Spiel dem Handlungsverlauf des Films über weite Strecken folgt, so ist INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE doch weit mehr als der simple digitale Aufguß eines Kassenschlagers. Programmierer, Designer, Zeichner und Grafiker profitierten in der Entwicklungsphase des Spiels von der engen Zusammenarbeit mit George Lucas und Steven Spielberg. Obwohl die Drehbücher und Dekorationsbeschreibungen des Films als Vorlagen dienten, konnte das Team nur in Gesprächen mit den beiden Filmemachern erfahren, was aus Kosten- oder Produktionsgründen aus dem Handlungsverlauf gestrichen worden war. Für Sie also die Chance, nicht nur besser als Indiana Jones zu sein, sondern im Spiel Schauplätze aufzusuchen und Charaktere zu treffen, die dem Filmgeschehen unbekannt sind.

Das erfolgreiche Konzept von LucasArts, jedem Film ein Adventure-Spiel folgen zu lassen – in den USA bereits *Entertainment Recycling* genannt – wurde bei der der Fortsetzung der Indiana-Jones-Reihe umgekehrt. Wenn Sie zu den begeisterten Anhängern des forschen Archäologen zählen, sollten Sie sich das Adventure-Spiel INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS nicht entgehen lassen. Da es Harrison Ford trotz eines mehrstelligen Millionenangebotes noch immer

ablehnt, den vierten Teil der Abenteuersaga zu drehen, haben Sie die einmalige Gelegenheit, dem filmischen Geschehen um ein komplettes Abenteuer voraus zu sein. Doch es bleibt abzuwarten. Schon Henry Jones alias Sean Connery lehnte das Angebot für einen neuen James-Bond-Film ab und drehte anschließend doch eine weitere Folge. Never say never again. Bis sich Harrison Ford eines anderen besinnt, können Sie sich jedenfalls die Zeit bis zum nächsten filmischen Coup des schlagfertigen Gelehrten spielend vertreiben ...

INDIANA JONES 4: THE FATE OF ATLANTIS wird auf S. 36 ausführlich vorgestellt.

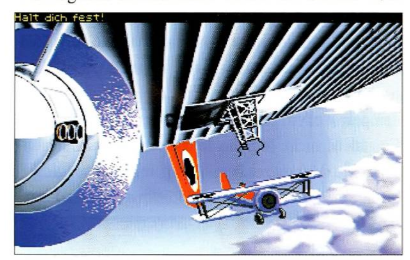
Fallen von tödlicher Arglist

Wir schreiben das Jahr 1938. Soeben von seiner letzten Forschungsreise, der Suche nach dem Kreuz von Coronado zurückgekehrt, warten auf Indiana Jones, den bekannten Archäologen und Dozenten einer New Yorker Eliteuniversität, auch schon neue Abenteuer. Verglichen mit seinen aufsehenerregenden Expeditionen in der Vergangenheit wird sich THE LAST CRUSADE jedoch als seine und damit Ihre größte Herausforderung erweisen.



An der Seite des weltbekannten Wissenschaftlers und seines Vaters, Henry Jones, werden Sie halb Europa und den Vorderen Orient bereisen. Dabei ist es Ihre Aufgabe, den Heiligen Gral zu finden, bevor er in die Hände des machtbesessenen deutschen Diktators gerät, der hofft, das 1000jährige Reich mit Hilfe des sagenumwobenen Grals zu verwirklichen.

Ihre Reise führt Sie in mehreren Etappen zu einem Felsentempel in Iskenderun, der Stadt, die auf den Ruinen des antiken Alexandretta erbaut wurde. Doch bevor Sie Ihr Ziel erreichen, müssen Sie noch einige knifflige Rätsel lösen und etliche Abenteuer bestehen. Sobald Sie den Eingang zu den verborgenen Katakomben Venedigs gefunden haben, gilt es, in den endlosen Gängen und furchteinflößenden Höhlen des jahrhundertealten Labyrinths das Grab eines Kreuzritters zu finden. Immer wieder funkeln Ihnen Augenpaare rotglühend und bedrohlich aus der Dunkelheit entgegen. Hinter Falltüren und verborgenen Mechanismen lauert der sichere Tod.



Der spärliche Schein einer schwelenden Fackel beleuchtet steinerne Sarkophage, Totenschädel und Gerippe. Sollten Sie in Begleitung des routinierten Abenteurers einen Weg aus diesem unterirdischen Beinhaus finden, so wird die nächste Station Ihrer Reise Brunwald sein, ein Schloß an der deutsch-österreichischen Grenze. Mit Verstand und Fingerspitzengefühl können Sie Ihren Vater aus den Händen der Nazis befreien. Doch um die zahllosen Wachposten außer Gefecht zu setzen, werden Sie nicht umhin kommen, die Schlagfertigkeit eines Akademikers und Bücherwurms unter Beweis zu stellen. In rasanter Fahrt geht es weiter nach Berlin, in die Höhle des Löwen, um Dr. Schneider, der deutschen Wissenschaftlerin, das Gral-Tagebuch zu entreißen. Dank Ihrer Geistesgegenwart meistern Sie auch dieses Wagnis und können später aus der unverhofften Begegnung mit Hitler sogar Vorteil ziehen. Wieder ein Wettlauf mit der Zeit! Bei Ihrer spektakulären Flucht in einem Zeppelin entkommen Sie nur mit knapper Not dem Tod, und auch im Felsentempel von Iskenderun haben Sie Ihr Abenteuer noch lange nicht bestanden. In drei Prüfungen wird es sich erweisen, ob Sie zu den Würdigen

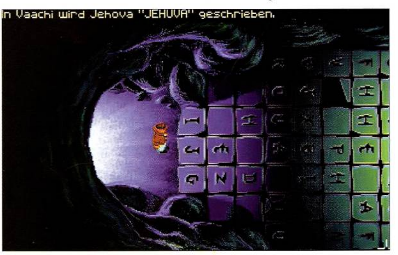


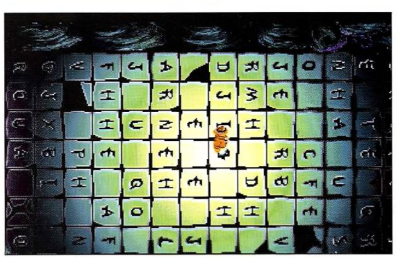




und Auserwählten dieser Welt zählen. Wehe Ihnen, sollten Ihre Motive nur schnöde Habgier und seelenlose Machtversessenheit gewesen sein!

Den Erfolg Ihrer waghalsigen Mission versuchen brutale Schläger, SS-Schergen, skrupellose Söldner, raffinierte Spione und ruchlose Verräter zu verhindern. Das Labyrinth der Katakomben mit seinen Rätseln und Aufgaben, die scheinbar endlosen Gänge und zahllosen Räume des nationalsozialistischen Hauptquartiers wie auch die Angriffe feindlicher Kampfflugzeuge und die tödlichen Fallen des Grals-Tempels wollen gemeistert werden. Doch Ihr Alter Ego hieße nicht Indiana Jones, wäre es nicht geradezu sein Markenzeichen, in scheinbar ausweglosen Situationen unkonventionelle Lösungen zu ersinnen.





So hält denn beinahe jeder Bildschirm ein eigenes Rätsel für Sie bereit, das Sie mit etwas Geduld auch lösen werden. Zugegeben, nicht jedes Problem, geschweige denn jede Lösung ist auf den ersten Blick ersichtlich. Sie werden des öfteren an bereits bekannte Orte zurückkehren, um bestimmte Gegenstände zu suchen und mitzunehmen, denen Sie bei Ihrer ersten Begegnung keine oder nicht genügend Aufmerksamkeit schenkten. Daher lautet das oberste Gebot, in alle Räume, Gemächer und Höhlen zu schauen. Obschon dies nicht der kürzeste Weg ist, sollten Sie bei Ihrem Abenteuer doch kein Zimmer auslassen und alles mitnehmen, was Sie entdecken können. Im Gegensatz zu anderen Grafik-Adventures sterben Sie in THE LAST CRUSADE nicht, weil Sie von Neugier getrieben den Kopf durch eine Tür gesteckt oder einen gefährlichen Gegenstand aufgehoben haben. Über die Anzahl der Gegenstände, die Sie bei Ihrer Tour de Force mitführen wollen, entscheiden Sie selbst. Versuchen Sie wirklich alles einzustecken, dessen Sie habhaft werden. Nicht jedes Objekt läßt sich einfach mit dem *Nimm*-Befehl erbeuten. Vermutlich müssen Sie zuerst das eine oder andere Puzzle lösen, bevor Sie das Objekt Ihrer Begierde der Abenteurerausrüstung einverleiben können. Versuchen Sie's. Um ans Ziel Ihrer Wünsche zu gelangen, darf Ihnen kein Gegenstand zu gering und kein Weg zu weit sein.

Natürlich benötigen Sie Zeit, um herauszufinden, welche Gegenstände wie benutzt werden. Für die meisten Rätsel gibt es jedoch mehr als eine Lösung – verzweifeln Sie also nicht, wenn es Ihnen nicht im ersten Anlauf gelingt, alle Wachposten im Schloß zu überlisten und Ihren Vater zu befreien. Ob Sie sich für spektakuläre Fassadenkletterei entscheiden oder nach einer mehr geistigen Lösung des Problems suchen – das Spiel läßt Ihnen freie Wahl, und beide Wege führen zum Ziel. Etwas Geduld müssen Sie jedoch mitbringen, um den kleinen und großen Gaunern auf die Schliche zu kommen und die Rätsel des Spiels zu lösen. Ihrer Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt, und immerhin können Sie beweisen, daß Sie besser sind als der Mann mit der Peitsche.

Ein mysteriöser Auftraggeber

Nachdem der überraschte Professor von zwei elegant gekleideten Herren mit Nachdruck aufgefordert wird, in einer schwarzer Limousine Platz zu nehmen, findet er sich kurze Zeit später in der stilvoll eingerichteten Wohnung eines reichen Industriellen wieder. Der Exzentriker Walter Donovan ist in Fachkreisen als leidenschaftlicher Sammler alter Kunstgegenstände bekannt.

Donovan bittet den bekannten Archäologen, sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral zu begeben. Er macht den Professor auf einen verwitterten Sandstein, ein Bruchstück einer alten Schrifttafel, aufmerksam. Seine Ingenieure fanden die wertvolle Schrifttafel in einer Kupfermine in den Bergen nördlich von Ankara, in der Provinz Hatay. Wie Indiana Jones von Donovan erfährt, handelt es sich bei der Tafel um eine von zwei Markierungen, die drei Ritter während des ersten Kreuzzuges für die Nachwelt zurückließen. Fasziniert beugt sich der Wissenschaftler über die Schrifttafel. Der lateinische Text ist mit christlichen Symbolen geschmückt – wahrscheinlich

Mitte 12. Jahrhundert ... Dem versierten Archäologen gelingt es, folgende Worte zu entschlüsseln:

„wer das wasser trinkt,
das ich ihm geben werde,
spricht der herr, dem wird
in seinem inneren die quelle
des ewigen lebens sprudeln.
bring mich zu deinem
heiligen berg, an den ort,
wo du zu hause bist.
durch die wüste,
durch die berge zur schlucht
des sichelförmigen mondes
zum tempel, wo die schale,
die schale bewahrt wird,
die das blut jesu christi
enthält und für
alle zeiten ruht."

Unglaublich! Die letzte Ruhestätte des Heiligen Grals, beschrieben in allen Einzelheiten – Indy traut seinen Augen kaum. Doch die Gralstafel spricht von Wüsten, Bergen und Schluchten – keinerlei konkrete Hinweise, um eine ernsthafte Suche zu beginnen. In diesem Moment lenkt Donovan die Aufmerksamkeit des Wissenschaftlers auf eine wertvolle mittelalterliche Handschrift, in der ein Franziskanermönch vom Leben eines Kreuzritters erzählt. Er berichtet von einem zweiten Hinweis, einem Schild, das mit dem Ritter begraben wurde. Kaum vorstellbar! Sollte Donovan etwa kurz vor dem Ziel stehen und eine Suche abschließen, die vor beinahe 2000 Jahren begann? Wie die Nachforschungen des bisherigen Projektleiters ergaben, befindet sich das Grab des Ritters in Venedig. Doch ... der Projektleiter, kein geringerer als Henry Jones, Indys Vater, ist samt seinen Aufzeichnungen verschwunden. Donovan bittet Indiana Jones, die Spur des Grals dort aufzunehmen, wo Henry Jones verschwand. Mit den Worten „Finden Sie den Gral, dann werden Sie Ihren Vater finden", beendet Donovan die Unterredung.



Das Gral-Tagebuch

Bevor Sie sich gemeinsam mit Marcus Brody, Ihrem langjährigen Freund und Arbeitskollegen, nach Venedig begeben, sollten Sie noch etwas über den Gral und das Tagebuch des Henry Jones' erfahren.

In der Nacht zum 3. April des Jahres 1989 sollte sich Henry Jones' Leben grundlegend ändern. Mit der Vision eines Bechers, dessen gleißendes Licht sein gesamtes Arbeitszimmer zu erleuchten vermochte, begann ein anderes Leben. Er sah sich als jüngster Gralsritter auserwählt, den Getreuen des sagenhaften Königs Artus zu folgen und eines der bedeutendsten Kulturgüter der christlichen Welt zu finden – den Heiligen Gral. Von diesem Tag an widmete Henry Jones sein Leben, sein Vermögen und seine ganze Kraft der Suche nach dem Gral, verhieß er doch Unsterblichkeit dem, der aus ihm trank. Dem Unredlichen hingegen würde er ewige Verdammnis bereiten. Und Henry Jones fühlte sich als Wissenschaftler herausgefordert, handelte es sich doch um jenen Kelch, den Jesus von Nazareth beim Abendmahl seinen Jüngern gereicht hatte, in den während der Kreuzigung sein Blut geflossen und der Joseph von Arimathaia anvertraut worden war. Danach verschwand der Gral auf unerklärliche Weise und blieb 100 Jahre verschollen, bevor ihn drei Kreuzritter in ihre Obhut nahmen, drei Brüder, die ausgezogen waren, den Gral zu finden und sein Geheimnis zu wahren. Henry Jones beschloß, von nun an jede Entdeckung und jede noch so unbedeutend scheinende Information in einem schlichten Notizbuch festzuhalten.

Dieses schmale und völlig unscheinbare Tagebuch wird auch in Ihrem Abenteurerdasein eine wesentliche Rolle spielen. Es enthält Ausschnitte aus verschiedenen Sagen und Legenden sowie alle Hinweise, denen Henry Jones in seinem langen Forscherleben nachging. Es ist die vollständige Aufzeichnung seiner jahrzehntelangen Suche. Entschlüsseln Sie die versteckten Hinweise, so wird Ihnen das Tagebuch wertvolle Dienste leisten.



In diesem Spiel existieren jedoch zwei Versionen des Tagebuchs. Um Ihnen das Lösen der kniffligen Aufgaben zu erleichtern, finden Sie auf den folgenden Seiten eine der beiden Fassungen abgedruckt. Auch wenn sich die einzelnen Notizen zu widersprechen scheinen, so muß doch mindestens eine einen wichtigen Hinweis enthalten. Die zweite, noch aktuellere Fassung (sozusagen die digitalisierte Version) trägt Indiana Jones bei sich, sobald er sie gefunden hat. Während des Spiels ist es ratsam, immer wieder darin zu blättern, denn sie hält in ganz speziellen Situationen wertvolle Hinweise für Sie bereit. Ohne die beiden Versionen des Tagebuchs werden Sie weder den Herausforderungen der Katakomben noch den drei Prüfungen im Felsentempel von Iskenderun gewachsen sein. Bevor Sie Venedig erreichen, sollte es daher Ihr oberstes Ziel sein, das Gral-Tagebuch des Henry Jones' zu finden.

Kopfüber ins Vergnügen

Um INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE ohne Probleme spielen zu können, benötigen Sie:

- einen AT386SX mit 2MB RAM,
- ein CD-ROM-Laufwerk und
- Die Soundkarte ist optional.

Um einen reibungslosen Spielablauf sicherzustellen, sollten Sie über ausreichend konventionellen Arbeitsspeicher verfügen. Möglicherweise belegt Ihr CD-ROM-Treiber einen großen Teil der Speicherkapazität. In diesem Fall starten Sie INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE nicht von der CD, sondern von der Festplatte und deaktivieren nach dem Ende des Installationsvorgangs den CD-ROM-Treiber in der *CONFIG.SYS*. Dafür benötigen Sie knapp 5 MB freie Festplattenkapazität.

Die Vorgehensweise:

❶ Um INDIANA JONES mit dem Programmstarter von der CD aufzurufen, wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und geben anschließend den Befehl *INSTALL* ein; wenn Sie auf das Menü verzichten wollen, starten Sie direkt von der Kommandozeile mit *INDY3*. Voilà – schon kann das Abenteuer beginnen.

❷ Um INDIANA JONES auf der Festplatte zu installieren, wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und geben anschließend den Befehl *HDINST* ein. Danach folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Bestätigen Sie die Voreinstellungen, so werden alle für das Spiel notwendigen Dateien in das Verzeichnis INDY3 kopiert. Nachdem die Installation beendet ist, wechseln Sie auf das von Ihnen angegebene Laufwerk (z.B. C:). Mit dem Befehl *cd\INDY3* wechseln Sie danach in das angelegte Verzeichnis und starten THE LAST CRUSADE mit dem Befehl *INDYVGA*.

Die Festplatteninstallation empfiehlt sich nur für wenige Ausnahmefälle. Mit der überwiegenden Mehrzahl aller Konfigurationen läuft INDIANA JONES problemlos direkt von der CD. Weitere Hinweise zur Vergrößerung des verfügbaren Arbeitsspeichers finden Sie auf S. 35, Näheres zum Programmstarter und dem restlichen Inhalt der CD auf S. 5.

Eintauchen in die Welt der Abenteuer

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE wurde komplett ins Deutsche übertragen. Daher müssen Sie, um ans Ziel Ihrer Wünsche zu gelangen, nicht mit dem Verständnis englischer Sätze kämpfen. Das langwierige Eintippen und Ausprobieren möglicher Fragen und Antworten entfällt ebenfalls, denn Sie brauchen die vorhandenen Befehle und Gegenstände einfach nur anzuklicken.

Der Held läßt sich mit der Maus, über die Tastatur oder mit dem Joystick an den Ort des Geschehens bewegen. Beabsichtigen Sie, Feinden und kniffligen Fragen mit einem Joystick zu Leibe zu rücken, dann sollten Sie die Tastenkombination [ALT][J] drücken, nachdem Sie das Spiel geladen haben. Sollte sich der Cursor danach immer noch wie von Geisterhand geführt über den Bildschrim bewegen, justieren Sie den Joystick, indem Sie die Tastenkombination [ALT]][J] ein zweites Mal betätigen. Statt über die Pfeiltasten können Sie den Cursor auch über den numerischen Block steuern. Die Tasten [2], [4], [6] und [8] entsprechen den Tasten [Pfeil ab], [Pfeil links], [Pfeil rechts] und [Pfeil auf]. Um den Cursor in eine der Bildschirmecken zu bewegen, verwenden Sie die Tasten [1], [3], [7] oder [9]. Wollen Sie einen Gegenstand oder Befehl auswählen, so klicken Sie das Objekt durch Drücken der linken Maustaste an

oder betätigen die [RETURN]-Taste, nachdem Sie den Cursor positioniert haben.

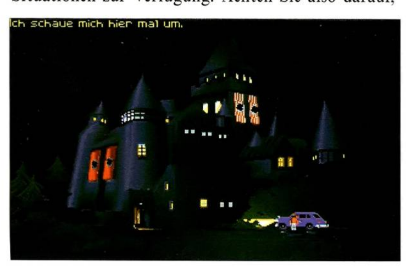




Unterhalb des Grafikfensters sehen Sie ein Feld mit den Befehlen

- *Drücke*
- *Öffne*
- *Gehe zu*
- *Benutze*
- *Rede*
- *Ziehe*
- *Schließe*
- *Nimm*
- *Schalte ein*
- *Reise*
- *Gib*
- *Schaue*
- *Was ist*
- *Schalte aus*
- *Zu Henry*

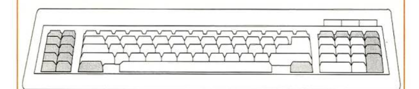
Diese Befehle versetzen Sie in die Lage, alle Räume zu erkunden, Auffälliges zu überprüfen und Gegenstände in den verschiedensten Kombinationen und Situationen einzusetzen. Neben Hut und Peitsche erhalten Sie also eine hervorragende Ausstattung, um in der Rolle des Archäologen allen Widrigkeiten des Abenteurerlebens zu trotzen. Die verfügbaren Befehle sind grün unterlegt. Wie Sie sofort feststellen werden, stehen Ihnen die Befehle *Rede, Reise* und *Zu Henry* nur in ganz bestimmten Situationen zur Verfügung. Achten Sie also darauf,



ob die Option *Reise* grün hervorgehoben ist, denn die Gelegenheit zu einem Kurzabstecher oder einer längeren Europareise sollten Sie sich keinesfalls entgehen lassen. Klicken Sie einen der obengenannten Befehle an, so wird er aktiviert und erscheint in der Dialogzeile oberhalb des Befehlsfeldes. In dieser Dialogzeile werden grundsätzlich alle geplanten Aktivitäten nach dem Anklicken eingeblendet, d.h. hier sehen Sie nicht nur einzelne Worte, sondern auch komplette Sätze. Klicken Sie Befehle und Gegenstände nacheinander an, so entstehen Befehlsketten wie *Benutze Flasche mit Wasser* oder *Benutze Schlüssel mit Truhe.* Um einen Befehl wie *Schließe Tür* auszuführen, klicken Sie zunächst auf den Befehl *Schließe*, danach auf die Tür und dann entweder ein zweites Mal auf die Tür oder auf das Wort in der Dialogzeile. Alle im Spiel verwendeten Befehle können aber auch über die Tastatur aufgerufen werden. Die Tastaturbelegung entspricht der Anordnung der Befehle im Befehlsfeld.

Tastaturbelegungen

Taste	Befehl	Taste	Befehl
Q	Drücke	W	Öffne
E	Gehe zu	R	Benutze
T	Rede	A	Ziehe
S	Schließe	D	Nimm
F	Schalte ein	G	Reise
Y	Gib	X	Schaue
C	Was ist	B	Zu Henry
V	Schalte aus		



Oberhalb des Grafikfensters finden Sie eine Nachrichtenzeile. Hier erhalten Sie Informationen, die das Spielgeschehen betreffen bzw. Reaktionen, die Ihre Befehle und Befehlsketten hervorgerufen haben, etwa *Diese Tür läßt sich nicht bewegen* oder *Dafür trage ich keine Peitsche.* Sobald Sie ins Gespräch kommen, gleichgültig ob mit Feind oder Freund, werden hier die Sätze eingeblendet, die Ihr Gegenüber spricht.



Doch zur Sache. Um herauszufinden, was sich alles in einem Raum verbirgt, aktivieren Sie den Befehl *Was ist*. Fahren Sie anschließend mit dem Mauszeiger über das Grafikfenster, so werden in der Dialogzeile alle Gegenstände angezeigt, die von Bedeutung sind. Worauf warten Sie also? Finden Sie heraus, ob der Wissenschaftler eine Kristallkugel, einen Totempfahl oder einen Stapel Post als hilfreiche Unterstützung bei seinen Abenteuern brauchen kann.

Um Indy an den gewünschten Einsatzort zu bewegen, klicken Sie zunächst auf den Befehl *Gehe zu* und anschließend auf die Stelle im Bild, zu der sich der Held bewegen soll. Klicken Sie auf eine Tür oder einen Durchgang, geht der Forscher automatisch hindurch und Sie befinden sich im nächsten Bild. Da das Durchsuchen der Räume den wesentlichen Bestandteil des Spiels ausmacht, Sie sich also viel bewegen müssen, um mit bestimmten Personen zu sprechen oder einzelne Gegenstände näher zu betrachten, wird der Befehl *Gehe zu* automatisch aktiviert, nachdem einer der anderen Befehle ausgeführt wurde.

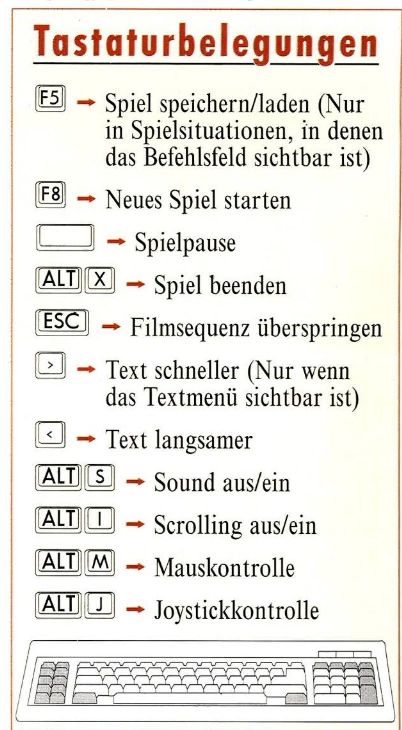
Aktivieren Sie die Option *Schaue*, so versetzen Sie den Wissenschaftler in die Lage, Schränke, Regale und Bücherborde genauer zu inspizieren, Schilder und Inschriften zu lesen, aber auch in Truhen und Uniformtaschen zu spähen. *Benutze* wird meistens in Verbindung mit zwei Objekten gebraucht, z.B. *Benutze Truhe mit Schlüssel*. Aktivieren Sie statt dessen den Befehl *Öffne Truhe*, so erhalten Sie lediglich die Antwort *Diese Truhe kann ich nicht öffnen*. Achten Sie also darauf, die Befehle möglichst gezielt einzusetzen.

In der Regel läßt sich ein und dasselbe Ziel aber auch mit verschiedenen Befehlen erreichen. Gleichgültig ob Sie *Öffne Tagebuch* oder *Schaue Tagebuch* wählen, das Gral-Tagebuch wird jedesmal an der entsprechenden Stelle aufgeschlagen, wenn es zu diesem Zeitpunkt Informationen für Sie bereithält.



Mit [F5] können Sie Spielstände sichern und wieder laden, die [Leer]-Taste verschafft Ihnen eine Pause.

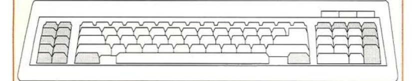
Um eine der Filmsequenzen zu überspringen, genügt ein Druck auf die rechte Maustaste bzw. das Betätigen der [ESC]-Taste. Da Sie immer wieder auf ausgesprochen schlagkräftige Gegner stoßen, ist es ratsam, den Spielstand regelmäßig zu speichern. Mit [F5] gelangen Sie in ein Menü, das Ihnen das Speichern und Laden von bis zu 14 verschiedenen Spielstände gleichzeitig erlaubt. Mit dem Rücken an der Wand? Um in einer solchen ausweglosen Situation nicht jedesmal bei Null zu beginnen, empfiehlt es sich, die eigenen Fortschritte – zumindest alle größeren Etappen – unter verschiedenen Bezeichnungen zu speichern. Benötigen Sie eine längere Denk- oder Verschnaufpause, so betätigen Sie die [Leer]-Taste, mit [ALT][X] beenden Sie das Spiel.



Das Inventar wird unterhalb des Befehlsfeldes aufgelistet. So können Sie jederzeit überblicken, welche Gegenstände der Forscher bei sich trägt. Die Peitsche, die Indiana Jones zu Weltruhm verhalf, erhalten Sie, sobald Sie in Venedig eingetroffen sind, der Hut ist Bestandteil des Forscher-Outfits. Die Anzahl der Gegenstände, die Sie Ihrer Abenteurerausrüstung hinzufügen können, unterliegt keiner Begrenzung, ob es sich nun um Weinflaschen, Schlüssel oder Bücher handelt. Enthält die Liste jedoch mehr als sechs Gegenstände, müssen Sie auf einen der Pfeile klicken, um sich einen kompletten Überblick über den Inhalt Ihres Reisegepäcks zu verschaffen. Die Gegenstände des Inventars lassen sich durch Anklicken oder über folgende Tasten auswählen:

Tastaturbelegungen

- [Z] → Oben links
- [U] → Oben rechts
- [O] → Liste nach oben scrollen
- [H] → Mitte links
- [J] → Mitte rechts
- [L] → Liste nach unten scrollen
- [N] → Unten links
- [M] → Unten rechts



Denken Sie daran, Verbissenheit führt nur selten zum Ziel. In der Rolle des Wissenschaftlers sollten Sie sich wortgewandt und geistreich geben. Sie haben zudem eher originelle als konventionelle Lösungen für heikle Fälle parat. Ein Beispiel: die Weinflasche. Dem Liebespärchen in Venedig sollten Sie die Weinflasche keinesfalls entwenden. Das gehört sich nicht und wird folglich nicht funktionieren. Weit eleganter ist es, auf den schlechten Jahrgang des Weines aufmerksam zu machen. Danach lassen sich die beiden Liebenden mit Sicherheit einen neuen Wein kredenzen und den alten abtragen. So gelangen Kenner in den Besitz eines edlen Tropfens.

Von Mann zu Mann

Sobald sich eine gesprächsbereite Person in Ihrer Nähe befindet, leuchtet die Option *Rede* grün auf. Klicken Sie zunächst auf den Befehl und anschließend auf die Person, mit der Sie sich unterhalten wollen. Erscheint daraufhin kein Name in der Befehlszeile, so ist Ihr Gegenüber nicht gesprächsbereit, andernfalls startet ein weiteres Klicken das Gespräch. Sobald statt des Befehlsfeldes ein Textmenü erscheint, sind Sie am Zug. Wählen Sie eine der Vorlagen per Mausklick aus. Daraufhin wird der Satz in die Nachrichtenzeile übernommen.

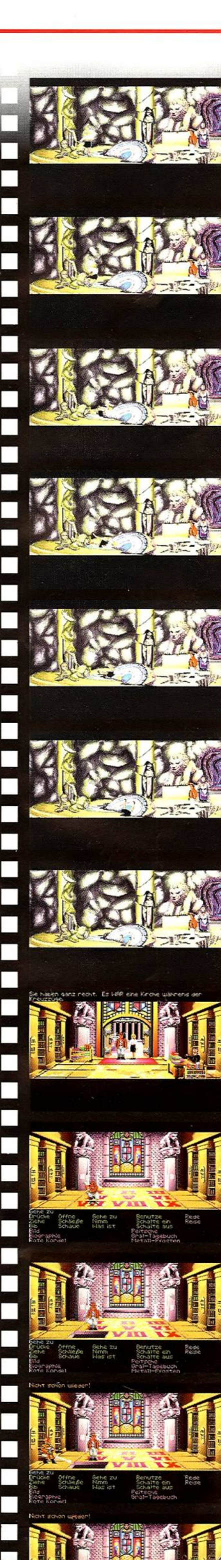
Während der Filmsequenzen werden die einzelnen Sätze der Unterhaltung ebenfalls in der Nachrichtenzeile eingeblendet. In der Regel haben Sie auf diese Gespräche keinen Einfluß, denn sie dienen der Information und treiben das Spielgeschehen voran. Wenn Ihnen der Inhalt der Unterhaltungen bekannt ist, können Sie die Szenen mit [ESC] überspringen.



Je nachdem, ob Sie eine charmante, sarkastische, clevere oder zornige Bemerkung aus dem Textmenü auswählen, verändern Sie den Handlungsverlauf. Stellen Sie sich geschickt an, so läßt sich manch einer Ihrer Gegner durch ein kleines Wortgeplänkel hinhalten. Andernfalls kommt es zu Handgreiflichkeiten. Bedenken Sie Ihre Antworten wohl, denn möglicherweise reden Sie sich um Kopf und Kragen. Meistens haben Sie die Alternative, Ihrem soldatischen Gegenüber etwas aus Ihrem Inventar anzubieten, ihn zu bestechen oder blitzschnell niederzuschlagen. Besitzen Sie genügend verkäuferisches Talent, so dürfte es Ihnen nicht weiter schwer fallen, einem der wachhabenden Offiziere eine Lederjacke für DM 15,– zu verkaufen. Denken Sie daran, in Ihrem Inventar befindet sich eine Biographie von Adolf Hitler. Möglicherweise steckt in einem der Soldaten eine Leseratte.

Kräftemessen im Faustkampf

Je nachdem, ob Sie sich für einen talentierten Redner oder unbekümmerten Draufgänger halten, aktivieren Sie die Option *Biete etwas an* oder *Schlag zu.* Leider läßt sich nicht jeder Gegner mit schönen Worten überzeugen. In solchen Situationen heißt es handeln. Dann ist Angriff die beste Verteidigung. Während des darauf folgenden Handgemenges dürfen Sie allerdings nicht zaudern. Bloß nicht zimperlich sein! Aber denken Sie daran, in schweren Kämpfen schwinden auch Ihre Kräfte. Im Zeppelin suchen Sie daher auf den über mehrere Etagen reichenden Laufstegen Ihr Heil am besten in der Flucht. Wie bravourös Sie sich auch schlagen werden, der Übermacht der Soldaten sind Sie auf Dauer nicht gewachsen.





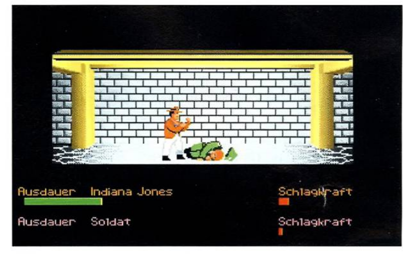
Wer das Zuschlagen dem Nachdenken vorzieht, der kommt in Brunwald voll und ganz auf seine Kosten. Hinter jeder Ecke und in jedem Winkel warten Kraftpakete wie Biff nur darauf, Ihnen ihre körperliche Überlegenheit zu demonstrieren. Manch einen dieser routinierten Schläger können Sie mit einem Gläschen Bier sehr einfach zur Strecke bringen. Haben Sie in einem solchen Faustkampf den Sieg errungen, sollten Sie nicht zögern, die Taschen des wehrlos Darniederliegenden gründlich zu inspizieren. Nur keine Scheu – Geld, Schlüssel ... alles kann Ihrem Überleben dienen. Daß auch die weniger Körperbetonten einen Weg nach Iskenderun finden werden, sehen Sie daran, daß ein gewitztes Wortspiel Ihrem Konto mehr Punkte einträgt als der Sieg in einem Faustkampf.



Um Begegnungen mit harten Männern wie Biff einigermaßen wohlbehalten zu überstehen, ist eine ausgefeilte Schlagtechnik und gute Kondition unerläßlich. Sobald die ersten Faustschläge gefallen sind, werden daher unterhalb der Kampfszenen vier Balkenanzeigen eingeblendet, denen Sie entnehmen können, über wieviel Ausdauer und Schlagkraft Sie bzw. Ihre Gegner verfügen.

Der Ausdauerbalken ist zweigeteilt. Die linke, grüne Seite zeigt, über wieviel Ausdauer Sie maximal verfügen, die rechte, gelbe, wieviel Ausdauer Sie im Augenblick zur Verfügung haben. Halten Sie sich eine zeitlang aus dem Kampfgeschehen heraus, so schöpfen Sie neue Kraft und Ihre Energiereserven werden größer. Schlecht, wenn Ihnen während eines Kampfes die Puste ausgeht. Dann verlieren Sie „permanente Energie“. Spätestens jetzt ist es ratsam, einige Schritte zurückzutreten und Abstand vom Gegner zu gewinnen. Ihr maximales Energiepotential können Sie nur durch eine gezielte medizinische Versorgung neu mobilisieren. Schauen Sie sich in einem solchen Notfall unbedingt nach Verbandskästen um.

Der rote Balken zeigt an, mit wieviel Kraft Sie einen Schlag ausführen können. Allerdings vergehen ein paar Sekunden, bevor Sie nach einem kräftigen Fausthieb wieder mit voller Kraft zuschlagen können. Decken Sie Ihren Gegner mit einer Serie schnell aufeinanderfolgender Fausthiebe ein, so sind diese weniger wirkungsvoll als wenige, gezielte. Treffen Sie im Kampf nur die Deckung Ihres Gegners, so fügen Sie sich mehr Schaden zu als Ihrem Gegenüber. Wenn Sie rechtzeitig in Dekung gehen, verliert hingegen Ihr Gegner wertvolle Energie.

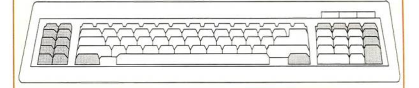


Sie zählen sich nicht zu den erprobten Faustkämpfern und Freunden der Siegerpose? Dann ist es dringend geboten, in Schloß Brunwald jeden Zentimeter erkämpften Bodens zu verteidigen, indem Sie den Spielstand regelmäßig sichern. Da die Autoren glaubwürdig versichern, daß sich das Spiel auch ohne Handgreiflichkeiten überstehen läßt, dürfen auch weniger kämpferische Naturen Hoffnung schöpfen. Doch wollen Sie dieses Kunststück tatsächlich vollbringen, so müssen Sie im Zeppelin Ihre Fähigkeiten als geschickter Taktierer und Läufer unter Beweis stellen.

Die folgende Tastaturbelegung gilt dann, wenn Sie in einem Faustkampf auf der linken Seite stehen, andernfalls sind die Tasten spiegelbildlich belegt.

Tastaturbelegungen

- [7] → Einen Schritt zurück
- [8] → Hohe Abwehr
- [9] → Hoher Schlag
- [4] → Einen Schritt zurück
- [5] → Mittlere Abwehr
- [6] → Mittlerer Schlag
- [1] → Einen Schritt zurück
- [2] → Tiefe Abwehr
- [3] → Tiefer Schlag



Da Sie nicht wissen, bei welchen Begegnungen Ihr Leben davon abhängt, die eigene Kondition und Schlagkraft präzise einschätzen zu können, nutzen Sie am besten die Eingangsszene in der Sporthalle, um sich mit den Bedingungen eines Faustkampfs und der Tastaturbelegung vertraut zu machen. Ein paar sportliche Übungen für den Ernstfall können jedenfalls nicht schaden. Wenn Sie die Umkleidekabine ein zweites Mal betreten, steigt Indy automatisch in seinen Sportdress. Der Boxtrainer wird sich fürsorglich erkundigen, wie es um Ihre Kondition bestellt ist. Wollen Sie sich schon jetzt als gestandener Mann und Abenteurer von Format beweisen, antworten Sie am besten mit *Geben Sie mir alles, was Sie drauf haben*. Sind Sie etwas aus der Übung, dann sollten Sie sich für ein gemäßigteres Trainingsprogramm entscheiden.

Nutzen Sie die Möglichkeit eines risikolosen Boxtrainings in der Sporthalle! Sie werden Schlagkraft und Reaktionsvermögen später bitter nötig haben.

In der Sporthalle müssen Sie noch nicht um Ihr Leben fürchten. Sollte Sie der Boxtrainer mit einem gezielten Hieb k.o. schlagen, so werden Sie sich in kürzester Zeit wieder erholen. Noch etwas benommen, aber unversehrt können Sie danach den Schauplatz des Geschehens verlassen. Unterliegen Sie dagegen einem der Muskelpakete im Schloß, so werden Sie bis an Ihr Lebensende in einem deutschen Museum Kunstwerke abstauben – keine allzu verlockende Aussicht.

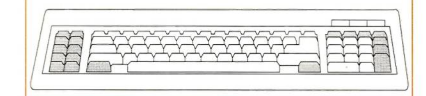
Hoch in den Lüften

Früher oder später werden Sie gemeinsam mit Ihrem Vater in einem Flugzeug sitzen. Während Henry automatisch versucht, die feindlichen Flugzeuge abzuwehren, steuern Sie den Doppeldecker. Dabei sollten Sie darauf achten, sich so weit als möglich von Ihren Feinden entfernt zu halten, um Henry genügend Zeit zu verschaffen, die gegnerischen Maschinen ins Visier zu nehmen.



Flugzeugsteuerung

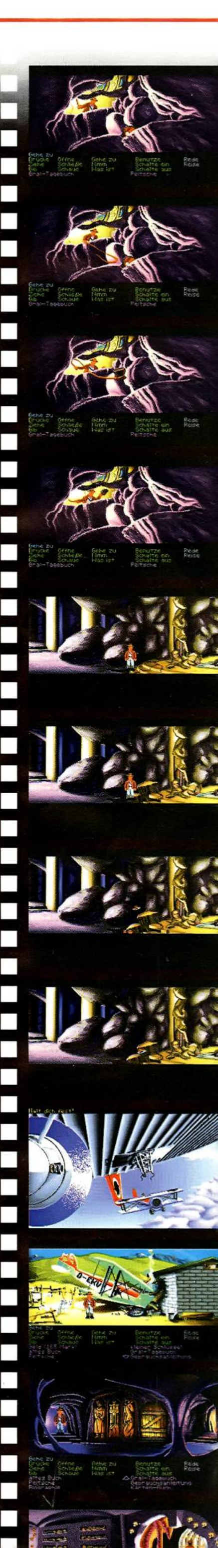
- [7] → oben links
- [8] → oben
- [9] → oben rechts
- [4] → links
- [5] → geradeaus
- [6] → rechts
- [1] → unten links
- [2] → unten
- [3] → unten rechts

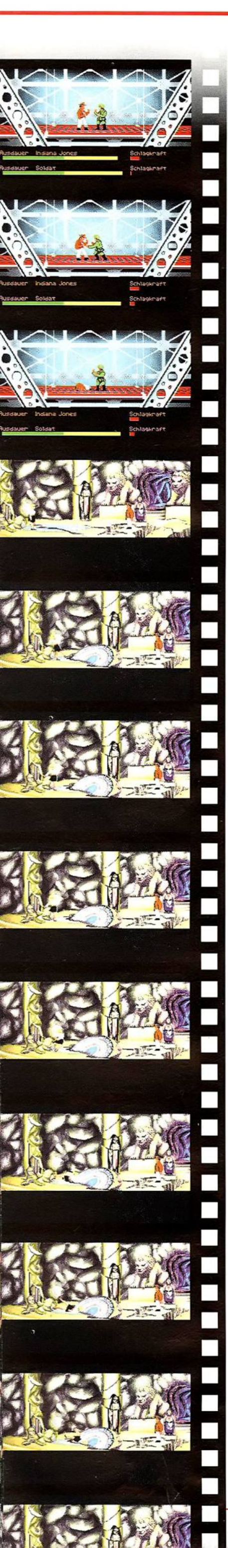


Der Indy Quotient

Für jeden Gegenstand, den Sie einstecken, für jedes Hindernis, das Sie überwinden und für jedes Rätsel, das Sie lösen, erhalten Sie selbstverständlich Punkte. Im SAVE/LOAD-Menü, das Sie mit [F5] aufrufen, sehen Sie neben Hut und Peitsche zwei Felder, die Ihnen die *Episoden-* bzw. die *Serien-*Punktzahl anzeigen. Da es mehr als eine Möglichkeit gibt, den Gral zu erreichen, wurde von den Autoren der *Indy Quotient* eingeführt. In heiklen Situationen sind manche Lösungen zwar einfacher, andere jedoch besser. Das soll heißen, je kniffliger Ihre Lösungen sind, um so mehr Punkte können Sie auf Ihrem Konto verbuchen. Während die *Episoden-*Punktzahl anzeigt, wie gut Sie einen Durchgang bewältigt haben, bezieht sich das *Serien-*Ergebnis auf die Punktzahl aller Abenteuerlösungen, die Sie gemeinsam mit Indy ausgetüftelt haben. Um einen möglichst hohen *Serien-*IQ zu erreichen, müssen Sie THE LAST CRUSADE natürlich mehr als einmal spielen. Sobald Sie sich den Widrigkeiten des Abenteurerlebens ein zweites Mal stellen, werden Ihrer alten *Serien-*Zahl die neuen IQ-Punkte hinzuaddiert. Weitere IQ-Punkte erhalten Sie jedoch erst, wenn Sie bereits bekannte Rätsel auf neue Arten zu lösen vermögen. Die Autoren beteuern, die absolute Höchstpunktzahl läge bei einem IQ von 800 – nun, dann heißt es, sich ranhalten.

EL





Komplettlösung zu Indiana Jones und der letzte Kreuzzug



Lösung: L. Klement

Bemerkungen für Adventurespieler

„Osten, Treppe hoch, Süden, Süden, Westen, ins Haus“ Dieser Satz ist üblich bei Lucas Arts Adventures, da die Richtungsangaben angeben, in welche Richtung der Held das Bild verlassen soll. Dabei zählen die Richtungsangaben Norden (hinein oder oben aus dem Bild), Osten (rechts aus dem Bild), Westen (links aus dem Bild) und Süden (nach unten aus dem Bild). Finden Sie zwischen den Absätzen diese Richtungsangaben, dann marschieren Sie in diese Richtung.

Bei vielen Adventures gibt es das „Multiple-Choice“ Dialogverfahren. Dieses Verfahren wird angewendet bei Gesprächen mit den anderen Leuten im Abenteuer. Wenn eine Person Sie etwas fragt oder etwas zu Ihnen gesagt hat, dürfen Sie zwischen einigen Antworten oder Sätzen wählen, um mit Ihrem Gesprächspartner weiter zu kommunizieren. Anstatt alle Fragen und Antworten in einer Lösung aufzuführen, werden einfach Zahlen angegeben, die zu den Auswahlmöglichkeiten des „Multiple-Choice“ Dialogverfahrens gehören. Kommt in einer Lösung die Zahlenreihe (Text: 1/ 3/ 2/ 2) vor, wissen Sie direkt, daß Sie bei dem ersten Gespräch die erste Auswahlmöglichkeit wählen sollen, bei der zweiten die dritte, bei der dritten die zweite und bei der vierten erneut die zweite. Mit knappen Worten erfährt man noch, um was es in dem Gespräch geht.

Hinweise zur Lösung und zum Spiel

Es ist kein Traum! Hiermit halten Sie die Komplettlösung für das Adventure *Indiana Jones((RR)) 3* in Händen. Bevor Sie sich jedoch auf die Suche nach dem geheimnisvollen Gral machen können, folgen noch einige Hinweise zur Lösung und zum Spiel.

Es existieren insgesamt zwei Tagebücher. Einmal das Tagebuch des Henry Jones, welches sich bei Ihrem Spiel befindet. Zum anderen das Gral-Tagebuch. Dieses Tagebuch muß während des Spielverlaufes gefunden werden. Es gibt einem in vielen Situationen nützliche Hinweise.

Wenn Sie an Stellen kommen, wo Sie mit anderen Personen reden, wird im Spiel ein Textmenü aufgerufen, aus dem Sie Sätze wählen können. In der Lösung wird in diesen Fällen jedesmal die Textzeile in Klammern angegeben, welche Sie anklicken müssen.

Nach diesen Informationen kommen wir zum Hauptteil der Lösung, auf den Sie schon sehnsüchtig gewartet haben.

In Amerika

Die Spielhandlung beginnt in einer Universität, an der Indy als Dozent angestellt ist. Das Semester ist gerade zu Ende gegangen, und die Studenten warten ungeduldig auf ihre Noten.

Begeben Sie sich daher in das Sekretariat. Es befindet sich gleich neben der Gymnastikhalle. Dort angekommen besteht ihre erste Aufgabe darin, erst einmal die tobenden Studenten zu beruhigen. Reden Sie mit ihnen und bringen Ordnung in das Gewühl (3 / 3 / 3).

Völlig mit den Nerven am Ende gelangen Sie schließlich in Ihr Büro. Wie es für einen Archäologen nun mal üblich ist, stehen auch bei Ihnen Ausgrabungsstücke und andere Gegenstände in allen Ecken. Wie soll man sich bei der Unordnung noch zurecht finden?

Räumen Sie daher zuerst einmal den Schreibtisch auf, indem Sie die ganze Post an sich nehmen. Und siehe da; unter dem ganzen Wust lag doch tatsächlich ein Päckchen. Öffnen Sie es und nehmen das darin befindliche Gral-Tagebuch an sich. Den restlichen Papierstapel können sie getrost wieder auf den Schreibtisch legen.

Verlassen Sie jetzt die Universität. Um den tobenden Studenten zu entkommen, klettern Sie einfach durch das Fenster und schon sind Sie im Freien.

Vor dem Gebäude werden Sie von zwei bewaffneten Männern bedroht und mitgenommen. Sie bringen Sie zu ihrem Auftraggeber, dem reichen Geschäftsmann Walter Donovan. Er bittet Sie, für ihn den heiligen Gral zu finden, wovon Sie allerdings gar nichts halten. Von Donovan erfahren Sie auch, daß Ihr Vater spurlos verschwunden ist. Eine Spur führt nach Venedig.

Gehen Sie zum Haus Ihres Vaters (Sein Name ist Henry Jones, falls Sie es vergessen haben sollten). Als Sie ankommen, bleibt Ihnen vor Entsetzen fast der Atem stehen. Jemand hat bei Ihrem Vater eingebrochen und die ganze Wohnung verwüstet. Was mag der Täter nur gesucht haben?

Gehen Sie in das Schlafzimmer. Auch das ist völlig verwüstet. Nehmen Sie das kleine Bild neben dem Fenster an sich. Es zeigt einen Kelch. Vielleicht könnte man es ja noch mal brauchen.

Begeben Sie sich zur Universität zurück. Sie können diese ganz normal durch den Vordereingang betreten. Auf dem Flur treffen Sie Ihren Kollegen Marcus. Sprechen Sie ihn an (3 / 1). Sie erfahren, daß es einen neuen Experten gibt, der Ihnen anscheinend den Job streitig machen möchte.

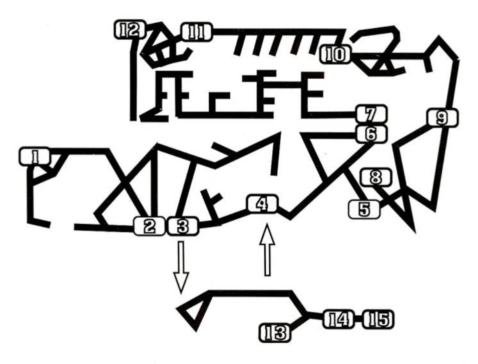
Gehen Sie wieder in das Sekretariat. Die Studenten warten schon ganz ungeduldig. Reden Sie mit Ihnen und schlagen vor, sich einen anderen Lehrer zu suchen. Verweisen Sie dabei auf den neuen Experten (4 / 4 / 4).

Wieder im Büro angekommen verlassen Sie dieses erneut durch das Fenster. Machen Sie sich auf die Suche nach Ihrem Vater und fahren nach Venedig.

Die Katakomben von Venedig

Dort angekommen werden Sie von einer Bekannten Ihres Vaters, Dr. Elsa Schneider, empfangen. Sie bringt Sie zur örtlichen Bibliothek. Begeben Sie sich zum zweiten, vorderen Regal von links. Dort entdecken Sie Hitlers Buch „Mein Kampf". Nehmen Sie es an sich. Gehen Sie weiter in westliche Richtung, bis Sie in einen Raum gelangen, in welchem ein rotes Absperrungsband hängt, das durch einen Pfosten gehalten wird.

Die Katakomben



1) Startraum
2) Arm / Haken
3) Fackel / Hebel
4) Klappe
5) See
6) Kanalisation
7) Grab
8) Maschine
9) Statuen
10) Brücke
11) Leerer Raum
12) Instrumente
13) Leiter
14) Brücke
15) Inschriften

Nehmen Sie sowohl das Absperrungsband als auch den Pfosten an sich. Verlassen Sie jetzt die Bibliothek und gehen in das Restaurant zurück. Auf einem Tisch in der linken Hälfte des Restaurants steht eine Weinflasche auf einem Tisch. Schauen Sie sich die Flasche an. Es handelt sich anscheinend um einen sehr schlechten Jahrgang.

Nehmen Sie die Flasche vom Tisch und gehen damit zum Brunnen. Füllen Sie diese dort mit Wasser auf (Ob das schmeckt). Gehen Sie erneut in die Stadtbibliothek.

Begeben Sie sich einen Raum nach links. Öffnen Sie dort das Gral-Tagebuch. In ihm sehen Sie das Bild eines Kirchenfensters. Suchen Sie in der Bibliothek genau dieses Fenster und stellen sich davor. Um sich zu vergewissern, daß es sich tatsächlich um das richtige Fenster handelt, schauen Sie durch dieses hindurch.

Wenn Sie das richtige Fenster gefunden haben, öffnen Sie erneut das Gral-Tagebuch. Aus ihm können Sie jetzt entnehmen, welche Ziffer „die richtige" ist (Wenn z.B. dort steht „die zweite von rechts" bedeutet dies: Lesen Sie die rechte Inschrift. Die zweite Ziffer die dort steht, wird gesucht).

Suchen Sie jetzt auf dem Fußboden die Steinplatte mit der entsprechenden Ziffer. Zerschlagen Sie die Platte mit dem Metallpfosten. Siehe da, es entsteht ein Loch im Boden, durch welches Sie hinunterspringen.

Unten angekommen schauen Sie sich erst einmal um. Sie sind tatsächlich in die unterirdischen Katakomben gelangt. Verlassen Sie den Raum durch den linken Gang. Sie gelangen in ein großes Höhlensystem. Durch die Dunkelheit haben Sie nur eine begrenzte Sichtweite.

Gehen Sie zuerst in westliche und dann weiter in südwestliche Richtung. Sie überqueren die Kreuzung und gehen weiter, bis Sie in einen weiteren Raum gelangen. Nehmen Sie den Arm des Skeletts an sich, der sich als Haken erweist. Verlassen Sie den Raum durch den linken Gang. Gehen Sie weiter in nördliche Richtung und an der Biegung nach Osten. Bei nächster Gelegenheit gehen Sie wieder nach Süden, bis Sie in einen Raum gelangen.

Lösen Sie die Fackel von der Höhlenwand und ziehen an ihr. Siehe da, es handelt sich um einen Hebel, der eine Falltür öffnet. In der unteren Ebene angekommen gehen Sie nach Nordosten . Folgen Sie diesem Weg, bis Sie an eine Gabelung kommen. Gehen Sie in östlicher Richtung weiter. Sie gelangen in eine Höhle, durch die eine schmale Steinbrücke führt. Gehen Sie über diese hinüber in die kleine Nachbarhöhle.

Dort schauen Sie sich die Inschriften an. Sie erfahren dadurch, wie der Gral aussehen könnte. Lesen Sie dazu die entsprechenden Thesen der beiden genannten Personen in dem Tagebuch Ihres Vaters nach.

Gehen Sie wieder in die Nachbarhöhle. Befestigen Sie den Haken an dem Stöpsel in der Decke. Mit Hilfe Ihrer Peitsche ziehen Sie an dem Haken, und der Stöpsel fällt herunter. Ihm folgt eine größere Wassermenge, welche die Steinbrücke zerstört.

Verlassen Sie die Höhle durch den linken Ausgang und gehen in westlicher Richtung weiter, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen. In dieser befindet sich eine Leiter, über welche Sie wieder in die obere Ebene hinaufsteigen.

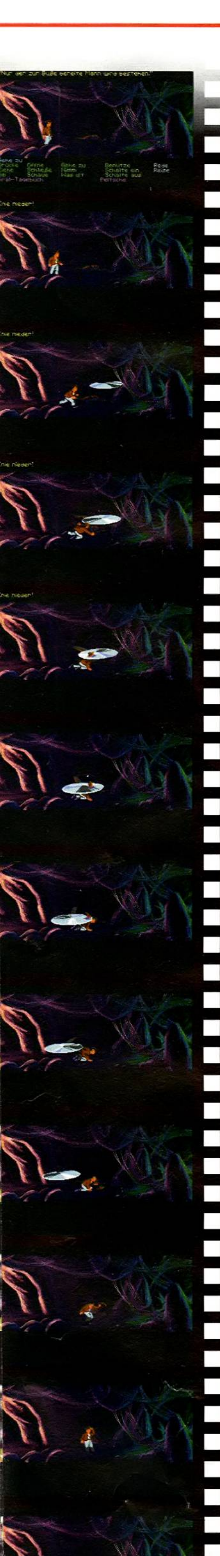
Verlassen Sie die Höhle durch den rechten Gang und gehen in östlicher Richtung weiter. Bei nächster Gelegenheit biegen Sie nach Süden ab. Sie gelangen wieder in eine Höhle. Diese Höhle verlassen Sie durch den rechten Tunnel. Gehen Sie nach dem Verlassen dieser Höhle sofort in nördliche Richtung.

Sie gelangen in eine Höhle, in welcher eine seltsame Maschine steht. Um diese ans Laufen zu bringen, fügen Sie das rote Absperrband in die Maschine ein. Drehen Sie jetzt an dem kleinen Rad rechts neben der Maschine. Sie setzt sich in Bewegung und Sie hören eine Art Rumpeln.

Verlassen Sie die Höhle und gehen in östlicher Richtung weiter. Gehen Sie über die folgende Kreuzung hinüber nach Südosten. Folgen Sie dem Gang, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen. Dort sind drei Statuen zu erkennen, welche richtig gedreht werden müssen, um die Holztür rechts daneben zu öffnen.

Schauen Sie dazu in Ihr Gral-Tagebuch. In ihm können Sie die richtigen Motive sehen, die eingestellt werden müssen. Drücken Sie jetzt erst die rechte Statue so lange, bis das gewünschte Symbol erscheint. Verfahren Sie in gleicher Weise zuerst mit der linken und dann mit der mittleren Statue. Sind die drei gewünschten Symbole richtig eingestellt, öffnet sich die Türe.

Gehen Sie durch diese Türe. Folgen Sie dem Gang bis zu einer Gabelung. Gehen Sie weiter in westlicher Richtung über die Kreuzung hinüber, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen. Durchqueren Sie diese. Gehen Sie immer weiter in westliche Richtung, durch eine weitere Höhle hindurch und bei nächster



Gelegenheit nach Norden. An der Gabelung gehen Sie wiederum nach Westen, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen.

Auch dort muß eine verschlossene Tür geöffnet werden. Schauen Sie dazu in Ihr Gral-Tagebuch. Dort sehen Sie eine Reihe von Noten abgebildet. Zeichnen Sie sich diese ab. Mit Hilfe der sechs Totenköpfe vor der Türe können Sie die abgezeichnete Melodie spielen. Dabei stellt der rechte Totenkopf die obere Linie dar, der zweite Totenkopf die zweite Linie u.s.w. .

Wenn sich die Tür geöffnet hat, gehen Sie durch diese hindurch. Folgen Sie dem Gang bis zu einer Gabelung. Dort gehen Sie in Nordöstlicher Richtung weiter und dann in östlicher. Bei nächster Gelegenheit gehen Sie wieder nach Süden. Gehen Sie diesen Gang nach Süden durch und in der Kurve nach Osten weiter. Nehmen Sie jetzt die zweite Abzweigung nach Norden.

Gehen Sie die zweite Abzweigung nach Osten und bei nächster Gelegenheit wieder nach Süden. Wenn Sie den Gang nach Osten weitergehen sollten Sie, wenn Sie richtig gegangen sind, in einen halb verfallenen Raum gelangen.

Öffnen Sie den sich dort befindlichen Sarg und schauen hinein. Sie entdecken die Leiche eines Ritters. Auf seinem Schild können Sie weitere Hinweise auf den Gral entdecken.

In der rechten Raumhälfte befindet sich eine Eisentür, welche mit einem rostigen Schloß verschlossen ist. Öffnen Sie dieses, was sich als ziemlich einfach herausstellt, und gehen hindurch. Im Nachbarraum entdecken Sie einen Lichtschimmer. Helles Tageslicht! Klettern Sie die Leiter hoch und öffnen den Kanaldeckel. Daraufhin befinden Sie sich wieder mitten im Restaurant.

Dr. Elsa Schneider hat mittlerweile herausgefunden, daß Ihr Vater auf Schloß Brunwald gefangen gehalten wird. Also nichts wie hin (Es geht doch nichts über echte Vaterliebe).

Schloß Brunwald
Erdgeschoß

Hoch
Saal
Wache
Kleider
Start
Wand
Küche
Säufer

Schloß Brunwald
1. Etage

Alarm
Soldat
Fenster
Runter
Hoch
Kiste
Soldat
Fenster
Uniform
Kasten
Soldat
Safe
Kunst
Wache

Schloß Brunwald

Beim Schloß angekommen, gehen Sie sofort hinein. Der Butler öffnet Ihnen. Reden Sie auf ihn ein, bis er das Schloß verläßt und Sie freien Zugang haben....ganz ohne Gewalt (2 / 1 / 2).

Verlassen Sie die Eingangshalle durch die obere Tür. Sie gelangen so auf den Hauptgang. Gehen Sie diesen in südliche Richtung weiter und dann nach Osten. Gehen Sie durch die südöstliche Tür. Dort treffen Sie auf einen betrunkenen Soldaten. Fragen Sie ihn aus; er wird Ihnen bereitwillig antworten. Danach erhalten Sie einen Krug von ihm (1 / 3 / 1) , (1 / 3 / 2) (1 / 3 / 3) , (3 / 3) , (3 / 2).

Verlassen Sie den Raum und gehen in nördlicher Richtung durch die nächste Tür auf der rechten Seite. Sie befinden sich jetzt in der Küche. Füllen Sie dort den Krug am Bierfaß auf und schütten dieses auf die heißen Kohlen im Grill. Füllen Sie jetzt den Krug erneut und nehmen den Schweinebraten vom Grill mit.

Gehen Sie zurück in die Empfangshalle. Verlassen Sie diese durch den mittleren Gang (neben dem Wandteppich vorbeigehen). Sie gelangen auf die andere Seite des Hauptganges. Gehen Sie den nächsten Gang in südliche Richtung. Den patrouillierenden Soldaten bereden Sie mit (3 / 2 / 1).

Gehen Sie durch die einzige Tür auf der linken Seite (aus Sicht von Indiana Jones). Sie befinden sich in der Kleiderkammer. Nehmen Sie die weiße Dieneruniform an sich. Verlassen Sie den Raum und gehen in die obere linke Tür auf dem Gang (Sicht nach oben). Dort stoßen Sie die rechte Ritterrüstung an. Die Streitaxt fällt auf den Teppich. Die entstandene Markierung wird zu einem späteren Zeitpunkt noch benötigt.

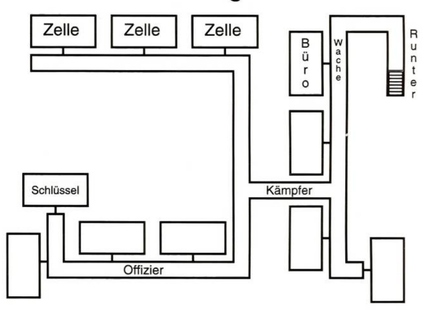
Begeben Sie sich in das 1. Stockwerk. Die Treppe befindet sich im Westtrakt. Den patrouillierenden Soldaten bereden Sie mit (1 / 2 / 2).

Im 1. Stock angekommen gehen Sie den Gang nach Süden und dann nach Osten. Gehen Sie durch die links befindliche Tür. Öffnen Sie die Truhe und schauen hinein. Siehe da, so schnell kann man an Geld kommen. Ziehen Sie jetzt die Dienerkleidung an.

Verlassen Sie den Raum und geben dem Soldaten auf dem unteren Gang das Bild mit dem Kelch. Drehen Sie sich in östliche Richtung und gehen durch die erste Tür auf der linken Seite. Dort schauen Sie aus dem Fenster und entdecken Dr. Schneider mit einigen Nazis. Ziehen Sie jetzt Indywear an. Jetzt sind Sie wieder voll in Ihrem Element.

Verlassen Sie den Raum und gehen links (aus der Sicht von Indy) um die Ecke. Gehen Sie durch die eine Tür auf der linken Seite. Öffnen Sie die dort befindliche Kiste und schauen hinein.

Schloß Brunwald
2. Etage



Siehe da, eine Uniform. Schauen Sie sich die Uniform an. Dabei stellen Sie fest, daß sie viel zu klein ist. In einer Tasche entdecken Sie jedoch einen kleinen Schlüssel.

Nehmen Sie diesen an sich und lassen die Uniform liegen. Gehen Sie jetzt zurück ins Erdgeschoß, in die Kleiderkammer. Dort nehmen Sie mit Hilfe des Schlüssels die andere Uniform an sich. Gehen Sie ins erste Stockwerk zurück und ziehen in dem gleichen Raum die graue Uniform an, wo Sie auch schon die Dieneruniform angezogen haben.

Jetzt erscheinen Sie in strahlendem grau. Eigentlich kann doch nichts mehr schief gehen, oder...

Verlassen Sie den Raum durch die andere Türe. Den Soldaten, den Sie treffen, bereden Sie mit (3). Verlassen Sie den Raum durch die gegenüberliegende Tür. Sie befinden sich wieder auf dem Hauptgang. Gehen Sie den Gang nach Osten durch. Den Soldaten, der vor der Treppe patrouilliert, bereden Sie mit (2 / 1 / 2 / 1).

Gehen Sie nach Süden und durch die nächste Tür links. Dort nehmen Sie den Erste-Hilfe-Koffer an sich. Gehen Sie nach Norden, dann den Gang nach Westen ganz durch, wieder nach Norden und dann wieder nach Westen. Gehen Sie durch die linke der drei Türen. Sie befinden sich jetzt in der Alarmzentrale.

Dem Soldaten, der Sie sehr freundlich begrüßt, geben Sie das Buch 'Mein Kampf', woraufhin er sich zum Lesen zurückzieht. Jetzt können Sie in aller Ruhe das Bier durch das Gitter der Alarmanlage schütten. Damit dürfte diese außer Gefecht gesetzt sein.

Verlassen Sie den Raum und gehen durch die rechte der drei Türen. Den Soldaten bereden Sie mit (3 / 2 / 3). Gehen Sie durch die andere Türe weiter in den Nebenraum. Öffnen Sie jetzt das Fenster und steigen hinaus. Begeben Sie sich jetzt zum Fenster ganz auf der rechten Seite und öffnen dieses. Steigen Sie in den Raum hinein und drücken den oben befindlichen Ziegelstein nach außen.

Verlassen Sie das Zimmer jetzt wieder durch das Fenster. Schwingen Sie sich jetzt mit Hilfe der Peitsche an dem Ziegelstein zu dem Gitter. Daraufhin klettern Sie weiter hoch in den zweiten Stock.

Öffnen Sie das rechte Fenster und steigen in den Raum. Öffnen Sie den Schrank. In ihm finden Sie weiteres Geld (daß hat noch keinem geschadet). Falls sich Ihr Vater nicht in diesem Raum befindet, müssen Sie es bei den anderen beiden Fenstern versuchen.

Wenn Sie ihn gefunden haben, gibt es ein erfreuliches Wiedersehen. Da es sich aber schließlich um einen alten Mann handelt kann er mit Ihnen nicht durch das Fenster entfliehen. Daher entschließen Sie sich, ihn nachher auf einem anderen Weg zu befreien.

Verlassen Sie den Raum durch das Fenster und springen von der Balustrade in den ersten Stock. Keine Bange, Sie brechen sich keine Knochen. Steigen Sie im ersten Stockwerk in das rechte Fenster und ziehen erneut die Uniform an. Gehen Sie nun, wie jeder andere normale Mensch, über die Treppe in den 2. Stock. Gehen Sie in die erste Tür, an der Sie vorbeikommen. Die Wache bereden Sie mit (1 / 2 / 1).

Sie befinden sich jetzt im Büro vom Oberst. Um nicht von dem Hund zerfleischt zu werden geben Sie ihm den Schweinebraten. Er reißt ihn an sich und verschwindet in seiner Hundehütte. Jetzt können Sie in aller Gemütlichkeit (wann hat man die schon mal) den Schrank auf der linken Seite durchsuchen und den Passierschein an sich nehmen.

Den Pokal sollten Sie ebenfalls mitgehen lassen. Gehen Sie in den ersten Stock zurück und begeben sich in das Malzimmer. Dieses finden Sie im nordwestlicher Richtung. Wenn Sie es gefunden haben schieben Sie das Bild der Mona Lisa zur Seite. Es befindet sich in der linken Raumhälfte. Mit Hilfe der Zahlenkombination sind Sie in der Lage, den Tresor zu öffnen.

In ihm finden Sie neben Ihrem kleinen Bild mit dem Kelch ein großes Gemälde, auf dem der Gral abgebildet ist. So können Sie sehen, welche Form der Gral hat und ihn später besser wiedererkennen.

Ziehen Sie wieder Ihre Indywear an. Schließlich sind diese Sachen doch bequemer. Begeben Sie sich in die Küche im Erdgeschoß und füllen den Pokal mit Bier (Prost Mahlzeit). Gehen Sie erneut in das erste Stockwerk und ziehen wieder die graue Uniform an. Gehen Sie jetzt in das zweite Stockwerk und begeben sich in den Westtrakt. Dort stoßen Sie auf die deutsche Antwort auf Rambo.

Sie werden ihn schon erkennen, wenn Sie ihn sehen. Da man mit guten Worten nicht an diesem Fleischberg vorbeikommt geben Sie ihm den großen Pokal mit Bier. Er trinkt ihn mit einem Zug aus, was natürlich nicht ohne Folgen bleibt.

Da er nun sehr stark angetrunken ist, genügt schon ein Schlag, um ihn aus dem Weg zu räumen.

Gehen Sie in südliche Richtung. Den Offizier, den Sie treffen bereden Sie mit (3 / 2 / 3). Gehen Sie in westliche Richtung weiter und dann durch die Tür im Norden. Nehmen Sie den silbernen Schlüssel an sich, der am Kerzenhalter hängt. Mit ihm können Sie die Zelle Ihres Vaters aufschließen.

Gehen Sie in nördliche Richtung. Öffnen Sie mit Hilfe des Schlüssels die Tür, hinter der Ihr Vater gefangen gehalten wird. Betreten Sie den Raum. Versuchen Sie mit Ihrem Vater in Richtung Ausgang zu fliehen.

Auf dem Weg dorthin werden Sie jedoch von einem Soldaten aufgehalten. Daraufhin erscheint Colonel Vogel. Ihm geben Sie das Gral-Tagebuch. Sie werden zwar nicht erschossen, jedoch im Erdgeschoß eingesperrt.

Da sitzen Sie nun. Fest verschnürt und anscheinend hilflos. Da hilft nur eines. Ziehen Sie so lange am Stuhl, bis Sie zur rechten Ritterrüstung gelangen. Die Markierung muß genau zwischen den beiden Stühlen sein. Ansonsten entsteht ein Blutbad.

Wenn die Stühle richtig stehen, stoßen Sie die Rüstung an. Die Streitaxt fällt herunter und schneidet die Fesseln durch. Doch wie entkommen Sie nun aus dem abgeschlossenen Raum?

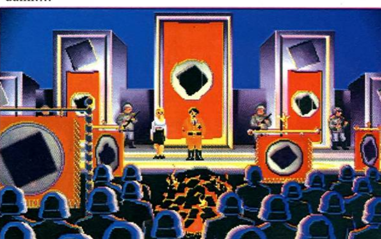
Gehen Sie dazu zum Kamin und drücken auf die linke Statue. Dadurch wird ein geheimer Mechanismus betätigt und es öffnet sich eine Geheimtür. Durch diese können Sie fliehen.

Vor dem Schloß begeben Sie sich nach rechts. Das Motorrad, welches dort natürlich nur rein zufällig steht, können Sie benutzen. Mit ihm fahren Sie nach Berlin, um sich das Gral-Tagebuch zurückzuholen.

Den Wachposten am Schlagbaum bereden Sie mit (3 / 3 / 1 / 1).

Die Bücherverbrennung in Berlin

In Berlin angekommen treffen Sie Dr. Schneider. Von ihr erhalten Sie daß Gral-Tagebuch zurück. Wenn Sie Hitler treffen, geben Sie ihm den Passierschein. Er unterzeichnet ihn dann....





Der Zeppelin

Jetzt fahren Sie so schnell wie möglich zum Flughafen. Schließlich wollen Sie ja so schnell wie möglich den Gral finden. Da Sie nicht genügend Geld für die Flugtickets dabei haben, müssen Sie sich diese auf eine andere Art und Weise beschaffen. Gehen Sie dazu mit Indy rechts neben den Mann in der Halle und mit Henry links neben ihn. Indy verwickelt den Mann jetzt in ein Gespräch (3).

Schalten Sie jetzt schnell auf Henry um. Er nimmt dem Mann blitzschnell die Karten aus der Tasche. Das ist zwar keine feine, aber eine effektive Art an Karten zu gelangen.

Verlassen Sie die Flughalle und begeben sich zum Zeppelin. Dem Kontrolleur geben Sie die Karten. Wenn der Zeppelin gestartet ist, geht Henry nach links in den Aufenthaltsraum. Dem Mann am Klavier wirft er ein Geldstück in die Schale und sucht sich ein Musikstück aus.

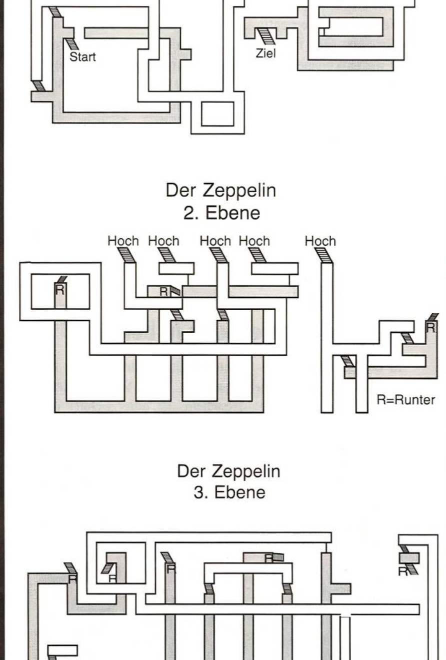
Während der Funker der Musik zuhört, geht Indy in den Funkraum und nimmt den Schraubenschlüssel aus dem Schrank. Mit diesem zerstört er auch die Funkanlage. Wenn das eine Musikstück zu ende ist, sollte sich Henry auf die oben beschriebene Weise ein weiteres wünschen, damit Indy ungestört bleibt.

Sollte Indy trotzdem vom Funker überrascht werden, zeigt er ihm einfach den Passierschein. Vor dem Funkraum steckt Indy dann den Schlüssel in das Loch neben der Tür und zieht daran.

Eine Leiter fährt daraufhin automatisch aus der Decke. Diese steigt Indy nun hinauf und befindet sich jetzt im Hauptteil des Zeppelins. Die Wachen sollte man umgehen bzw. austricksen, da man von ihnen sofort angegriffen wird. Erfahrene Kämpfer können sich jedoch auch dieser Gefahr stellen.

Ihr Ziel ist es nun, das Flugzeug zu finden und mit ihm aus dem Zeppelin zu verschwinden. Es befindet sich auf der ersten Ebene im linken Bereich des Zeppelins. Sie müssen allerdings über alle Ebenen klettern, um den richtigen Weg zu finden.

Wenn Sie es gefunden haben, fliehen Sie mit Ihrem Vater. Es ist unvermeidlich, daß Sie irgendwann abgeschossen werden. Flüchten Sie dann mit dem linken Auto weiter. An dem Wachtposten bei den Grenzstationen gelangen Sie durch Vorzeigen Ihres Passierscheines vorbei.



Der Tempel von Iskenderun

Nach einer langen Fahrt gelangen Sie schließlich doch nach Iskenderun. Dort treffen Sie auch Marcus wieder. Zusammen gehen Sie in den Tempel. Leider wartet dort eine böse Überraschung auf Sie. Der reiche Geschäftsmann Donovan war schon vor Ihnen da und zwingt Sie, nach dem Gral zu suchen.

Dazu müssen Sie drei Prüfungen bestehen. Bei der ersten Prüfung gehen Sie zuerst bis zum zweiten Drittel des Bildschirmes. Wenn sich der Bildschirm nun verlagert hat, klicken Sie einige Pixel rechts neben dem ersten Stein an. So entkommen Sie knapp dem Tod.

Bei der zweiten Prüfung dürfen Sie nur auf die Buchstaben springen, die in dem Wort enthalten sind, daß Indy nennt. Ansonsten brechen Sie ein.

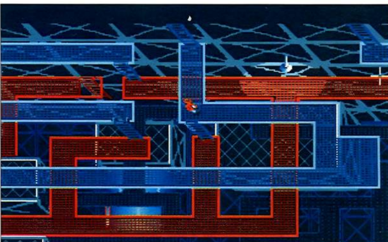
Bei der dritten Prüfung brauchen Sie lediglich auf die gegenüberliegende Tür zu klicken. Wie durch Geisterhand gehen Sie über die Schlucht hinüber.

Endlich haben Sie es beinahe geschafft. Sie stehen vor einer Anzahl von Gralen. Suchen Sie anhand der beiden übrig gebliebenen Möglichkeiten den richtigen Gral aus. Um sich zu vergewissern, daß es sich wirklich um den richtigen handelt, füllen Sie den Gral mit heiligem Wasser.

Wenn es der richtige war, passiert Ihnen nichts. Sollte es der falsche gewesen sein, werden Sie sterben.

Laufen Sie zu Ihrem Vater und retten ihm mit dem Gral das Leben. Den Gral selber geben Sie jedoch so schnell wie möglich wieder dem Ritter zurück. Damit haben Sie das Spiel geschafft und können sich wieder weiteren Abenteuern widmen.






PEARL
Wir haben nicht die bequemsten Sitze,
auch nicht die hübschesten Stewardessen,
das Essen ist auch nicht besser als sonst wo…
… und trotzdem wird jeder Flug mit unserem VFX1
zu einem ganz besonderen Erlebnis!
VFX1
Dieses Photo wurde aufgenommen am 15. Juni 1994 aus dem Toilettenfenster der PEARL Agency in Buggingen.
Design: Michael H. Sichler

Bastelanleitung zum Tagebuch von Henry Jones

INDIANA JONES

1 Schneidelinien

Lösen Sie den Tagebuchteil aus dem Heft und schneiden Sie die einzelnen Tagebuchblätter sorgfältig entlang der Schneidelinien aus. Beachten Sie, daß immer zwei Seiten zusammengehören; jede Heftseite ergibt also drei Tagebuchblätter.

2 Falzmarken

Legen Sie nun die Tagebuchblätter so aufeinander, daß die Seiten korrekt aufeinanderfolgen. Blättern Sie das Tagebuch einmal zur Probe durch und falten Sie die Seiten entlang der gestrichelten Falzmarken.

3 Klammern

Damit die Mühe nicht umsonst war, sollten Sie Ihr Werk abschließend zusammenheften. Jeder Heftklammerer verwandelt Ihre Lose-Blatt-Sammlung in das Tagebuch des Dr. Jones. „Ledereinband" inklusive!

Heftumschlag

Tagebuch
Henry Jones

M.K.Ruppert
Graphic-Design

New Haven, Connecticut
3. April 1898

Letzte Nacht hatte ich eine Vision. Ich saß in meinem Arbeitszimmer und bereitete eine Zusammenfassung von Wolfram von Eschenbachs "Parzifal" für Professor Zeilers Literatur-Seminar vor. Ich genoß einen roten Bordeaux und ein halbvolles Glas stand auf meinem Arbeitstisch. Ich hatte gerade die Textstelle erreicht, in der Parzifal zum ersten Mal

"ein Ding, genannt der Gral,
der alle irdische Vollkommenheit
übertrifft"

in den Händen hält. Plötzlich schien es in meinem Arbeitszimmer helle zu werden. Als erstes dachte ich, es gäbe mal wieder Probleme mit der Gasleitung; doch dann fiel mir wieder ein, daß wir dank

1

und die Stimme sagte: "Henry Jones, wie vor alten Zeiten Ritter suchten nach diesem Schatz, so sollst auch du suchen!" Und dann – das Ganze hatte nicht länger als 10 Sekunden gedauert – war alles still und das Weinglas wieder ganz normal.

Nun, ich bin weder ein sehr frommer Mann, noch habe ich je richtig an "Zeichen und Wunder" geglaubt. Aber ich kann nicht widerrufen, was meine Augen gesehen und meine Ohren gehört haben. In meinem Herzen weiß ich, daß ich gerufen wurde. Ich wurde auf eine Suche geschickt. Ich, Henry Jones, erhielt die Gelegenheit, den Schatz der Jahrhunderte zu finden, das schillernde Objekt menschlicher Begierden seit den Zeiten von König Arthur: – den heiligen Gral.

3

Geschrieben von: Mark Falstein
Übersetzt von: Boris Schneider
Handschrift: Kristin Dodt
Zeichnungen von: Steve Purcell
Art Direction (USA): Mark Shepard
Art Direction (BRD): Klaus Waack

Published by Softgold

72

der zum Gral führt, mit dem Bruder des Ritters begraben.

Das Grab des Ritters!

Meine Gedanken über Venedig habe ich bis jetzt geheim gehalten. Donovan ist genauso wild darauf wie ich, den zweiten Hinweis zu finden; er hat eine Menge Geld für dieses Projekt zu Verfügung gestellt und hat mich heute abend gebeten, sein Forschungs-Team zu leiten. Sobald ich mich von meinen Verpflichtungen in Princeton lossagen kann, soll ich nach Berlin fahren – nein fliegen, um mich mit einem Dr. Schneider zu treffen, der zusammen mit mir an dem Projekt arbeiten wird. Ich werde Venedig nicht erwähnen, solange wir nicht reisefertig sind. Donovan könnte diesen Schneider die Suche alleine anfangen lassen.

70

Und warum besteht er auf diesen lächerlichen Namen?

New York
9. Dezember 1937

Was für ein Narr ich war! Ich hatte den Schlüssel zum Gral mehr als sieben Jahre zuvor in meinen Händen und habe ihn nicht erkannt!

Nicht Jugoslawien – Venedig! Der Text in Anselm Manuskript wäre vollständig EQUESTRI SEPULCRUM IN URBE REGINA MARIS DALMATIAE – "Das Grab des Ritters in der königlichen Stadt der See Dalamatiens" – das ist die Adria! Venedig, die Königin der Adria. Dort werde ich das Grab des Ritters finden. Und in seinem Grab werde ich einen Hinweis finden, der das Grals-Versteck enthüllt!

Wie ich darauf gekommen bin, ist

68

Western Massachusetts
24. August 1900

Ich bin in einem Schlafabteil an Bord des Lakes Flyer, auf der Rückreise von der Konferenz amerikanischer Forscher des Mittelalters. Ich freue mich, bald wieder zu Hause zu sein, bei meiner Frau und meinem kleinen Jungen. Nie wieder werde ich so naiv glauben, daß man einem Mann mit Doktortitel mit Würde und Respekt begegnet.

Meinem Vortrag auf der Konferenz wurde mit Verwunderung, Ablehnung und Spott geantwortet. Meine Kollegen sind unumstößlich der Meinung, daß der Heilige Gral ein Märchen ist, daß ich mich besser um die Schätze irgendwelcher herrschaftlicher Wohnsitze oder um die Auswirkungen der Pest auf die Entwicklung mittelalterlicher

5

Saags Arbeit in einem modernen Haus mit Elektrizität leben.
Es war mein Weinglas, das leuchtete – mit einem Licht, daß heller war als ein Dutzend elektrischer Lampen. Und dann, vor meinen Augen (und ich schwöre, daß ich an dem Abend nicht viel getrunken habe), schwebte das Glas über den Tisch und flackerte. Einen Moment lang schimmerte es wie der Vollmond und war am Rand mit Perlen besetzt; einen Augenblick später verwandelte es sich in poliertes Metall und anstelle der Perlen erschien eine Inschrift; wieder einen Augenblick später war es ganz aus Holz. Und das Zimmer war erfüllt von einer Stimme, die brüllte wie ein Sturm und gleichzeitig flüsterte wie das Geheimnis zweier Liebenden;

2

Von diesem Tag an wollte ich mein Leben, mein Vermögen und mein Wissen der Erfüllung dieser Mission widmen. Ich würde den heiligen Gral finden und dieses Buch soll Zeuge meiner Suche sein.

Auf daß ich mich würdig genug erweise!

4

(Habe noch nie von Schneider gehört. Muß Stanbig nach ihm fragen.)
Außerdem wäre es sehr beschämend, wenn ich mich täuschen würde.
Aber ich habe recht. Dieses Mal bin ich ganz sicher.

71

eine zu lange Geschichte, um sie in meiner Aufregung zu erzählen. Ich bin in einer Luxus-Suite im Plaza Hotel, bezahlt von einem gewissen Walter Donovan, ein reicher Industrieller und Sammler von Antiquitäten, der schon seit langem ein Wohltäter und Mäzen von Museen ist. Er besitzt die Chroniken eines Franziskaners – des Franziskaners, der in Kaffa starb, der vom hundertfünfzigjährigen Kreuzritter das Versteck des Grals erfuhr, und so weiter – ein Stück, noch erstaunlicher, ein Stück einer Steintafel, die die drei Brüder als Hinweis für die nach dem Gral Suchenden hinterließen. Donovan hat mir erlaubt, eine Abschrift dieser Tafel zu machen; aber jetzt muß man nach dem Bericht des Franziskaners, ist ein zweiter Hinweis,

69

Städte kümmern sollte. Das sind vielleicht wertvolle Forschungen für jemanden, der ein akademischer Sklave sein will, jemand ohne Vorstellungskraft, ohne inneres Feuer, ohne ... Vision. Mich beruhigt zumindest die Tatsache, daß Schliemann genauso ausgelacht wurde, als er nach den Ruinen von Troja suchte. Toujours l'audace!
Ein viel größeres Hindernis als die Skepsis meiner Kollegen, sind die wenigen und sich laufend widersprechenden Berichte über den Gral. Es gibt nur Vermutungen, wie er aussieht, oder was er überhaupt ist. Die ursprüngliche Legende sagt natürlich, daß es sich um einen Weinbecher handelt, aus dem Christus beim Letzten Abendmahl trank; in diesem Becher fing Joseph von Arimathea das Blut Christi bei der Kreuzigung auf.

6

einen verschlüsselten Hinweis auf das Grab eines Ritters "in der Königin von Dalmatien", das vielleicht mit einer Melodie geöffnet werden kann. Danke schön, Herr Stanbig, aber unglücklicherweise fällt ihre Entdeckung in die Kategorie "zu spät, zu wenig".
Neuigkeiten von Junior erreichen mich hauptsächlich durch die Presse, erst neulich aus Indochina, wo er anscheinend nach einem Jade-Idol sucht, dem 'Dämonen-Affen von Loeng-Tran', der okulte Kräfte haben soll. Ich kann einfach nicht seine Besessenheit für solchen Unsinn verstehen. Mein Gott, wonach sucht er als nächstes? Die verlorenen Städte von Cibola? Die Heilige Bundeslade? Wie habe ich nur so einen Sohn aufziehen können?

67

Princeton
Oktober 1932

Heute kam ein Brief von Staubig. Welch Ironie, daß das "Buch der Sprüche Merlins" in Dubrovnik auftauchen mußte! Ich wäre viel erregter über diesen Fund, wäre da nicht die bittere Enttäuschung von vor zwei Jahren, als ich keine einzige Spur des Grals in Jugoslawien finden konnte. Merlins Bericht über den Gral macht Sinn – die aramäische Inschrift ist identisch mit der im Kaffa-Pergament beschriebenen – aber das bringt mich auch nicht der Sache näher, die mir nun seit 34 Jahren entwischt. Wie sieht er aus? Ich habe jetzt 10 Beschreibungen, jede unvereinbar mit den anderen. Wo ist er aufbewahrt? Ich habe eine beinahe unbrauchbare Karte und

66

Der Atem Gottes, das Wort Gottes, der Pfad Gottes – die selben rätselhaften Worte, die über eineinhalb Jahrhunderte später von dem Franziskaner ausgesprochen wurden, der das Versteck des Grals kannte – ausgesprochen, als ob sie Prüfungen seinen, deren er unwürdig sei.
Plötzlich paßt alles zusammen:

- Beide, Anselm und der Franziskaner sprechen von drei Prüfungen.
- Das Burton-Fragment spricht ebenfalls von drei Prüfungen
- Das verlorengegangene Tagebuch von Paolo von Genoa sagt, der Gral wäre bewacht von tödlichen "Schutzmechanismen".
- Äbtin Hildegard hörte in ihrer Vision Noten, "mit denen du das Grab öffnen sollst".
- St. Anselm spricht von dem Gral

64

Dennoch kann das Wort Gral auch "ein weit geöffnetes, flaches Gefäß", also eine Schüssel, bedeuten. Manche Quellen reden noch nicht einmal von einem Gefäß, sondern von einem Stein. Tatsächlich nennt Wolfram von Eschenbachs es auch einen "Lapsit excellis". Er könnte damit Lapis ex coelis (Stein vom Himmel) oder vielleicht Lapis exilis, den "Stein der Weisen" meinen, der alle Wunderdinge möglich machen sollte.

Chrétien de Troyes (später 12. Jahrhundert) ist der erste Autor, der das Wort "Gral" benutzt. Sein Gral ist "aus purem Gold und reich besetzt mit wertvollen Steinen" und er strahlte in derart hellem Licht, das "der Kerzen-Leuchter verblaßte".

Eine Generation später beschrieb ihn Wolfram von Eschenbach als Stein, gefallen vom Himmel, getragen auf grüner Seide. Wolfram behauptet, er hörte die

7

er gibt an, daß Sir Galahad den Gral auf einem silbernen Tablett in einer mit Edelsteinen besetzten Truhe fand.

Dieser Haufen Widersprüche! Diese unglaubliche Verwirrung! Wegen der Unsicherheit über das Aussehen des Grals, werde ich die folgenden Seiten reservieren, um Berichte und Beschreibungen festzuhalten, damit ich sie später vergleichen und ihre Genauigkeit einschätzen kann.

Die wichtigsten Elemente aller Beschreibungen habe ich unterstrichen, um sie später einfacher wiederzufinden.

9

"Die Prüfungen sind drei. Zum ersten, der Atem Gottes, nur der zur Buße bereite Mann wird bestehen. Zweitens, das Wort Gottes, nur in den Fußstapfen des Herrn wird er wandeln können. Drittens, der Pfad Gottes, allein ein Sprung vom Kopf des Löwen wird er beweisen, was er wert ist."

Am Rande von diesen Text waren zwei Zeichnungen, die ich hier reproduziert habe. Ein mechanisches Ding, das einem Pendel ähnelt und ein Mann, der durch die Luft zu gehen scheint.



62

verbrennen …
… Der Becher des Herrn
geschnitzt aus Holz des Friedens-Baum
auf silbernem Tablett und smaragdenem Saum,
in unser Haus gebracht von Galhaut dem Reinen.
In den Tagen von Arthur, als Logres fiel. Das heiligste Relikt entrissen sie uns ins Land der Dunkelheit,
wo der Teufel regiert!

An der Identität vom "Becher des Herrn" besteht kein Zweifel! "Friedens-Baum" scheint zu bedeuten, daß er aus Olivenholz ist. Das "silberne Tablett" und "smaragdene Tuch" sind identisch mit dem silbernen Tisch und dem grünen Tuch, die von Chrétien und anderen beschrieben wurde.

11

Legende von einem Minnesänger namens Kyot oder Guyot; der fand sie in Spanien in einem Buch eines 'jüdischen Astrologen', geschrieben in 'himmlischen Zungen' (wahrscheinlich Arabisch oder Hebräisch). Robert de Boron und andere Autoren des 14. Jahrhunderts geben keine genaue Beschreibung, aber reden immer von einem Becher, keiner Schüssel. Sie erzählen, daß er in einer Vision König Arthur und seinen Rittern erschien, bedeckt von weißer Seide. Der Gral schien 'aus eigener Kraft zu leuchten'. Sie rochen ein 'betörendes Aroma' und wurden auch vom Gral 'gespeist'.

Sir Thomas Malory schrieb ein Jahrhundert später auch von dieser Vision, spricht aber von weißem Samt, nicht Seide. Dummerweise gibt auch Sir Thomas keine genaue Beschreibung; aber

8

Fragment in alten Irisch, gefunden in der Abtei von Cantanez, Brittanien 8. Juni 1906. Es wird einem Überlebenden des Wikinger-Angriffs auf Iona im 9. Jahrhundert zugeschrieben. Offensichtlicher angelsächsischer Einfluß, aber Papier und Farbe bestätigen die Echtheit. (Übersetzung von H. J.):

Ihre Schiffe wie Haie, wie Schatten Satans,

Rollend wie Wale, die über das Wasser brausen;

Ihre durstigen Äxte, getränkt mit unserem Blut, ließen blutrot an in der endlosen Nacht.

Und sie lieхen die Fackeln an die heiligen Bücher;

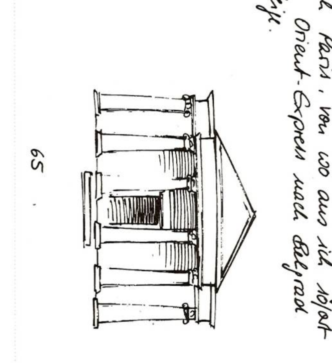
Warfen Schriften und Mönche zugleich in die Flammen;

Das Wort und das Fleisch, zugleich zu

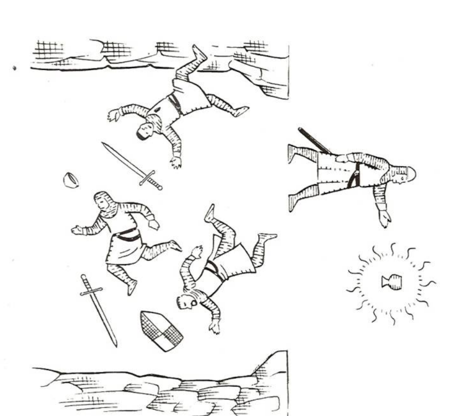
10

in Verbindung mit "dem Grab des Ritters in der Königin von Dalmatien" – der lateinische Name der jugoslawischen Küste. 'Der Ritter' könnte der Ritter der ersten Kreuzzugs sein, der den Franziskanern über das Gralsversteck unterrichtete.

Das Ritters Grab in der Königin von Dalmatien! Ich ziele morgen nach Paris, von wo aus ich sofort den Orient-Express nach Belgrad besteige.



65



63

'Lopres' ist Großbrittanien; 'Galhaut' ist niemand anderer als Sir Galahad!

Muhammad Ali al-Jawf
Museum of Islam
Baghdad, Iraq

14. November 1909

Sehr geehrter Dr. Jones

In Qom hatte ich vor kurzem die Gelegenheit, ein persiches Manuskript von Nur ed-Din al-Musafir zu untersuchen, der eine bedeutende Figur im zwölften Jahrhundert ihres Kalenders war und weite Teile von Asien, Afrika und Europa bereist hat. Es enthielt dieses Text-Fragment, das ich in keiner anderen Schrift von al-Musafir entdecken konnte. Da ich von Ihrem Interesse an dem genannten Gegenstand weiß, nahm ich mir die Freiheit, es gleich zu übersetzen:

"Ebenso traf ich in Cordoba einen Mann, der behauptete, das Gefäß gesehen zu haben, das das Blut des Propheten Isa (Jesus) aufgefangen haben soll: ... Eine flache Schüssel aus Zinn, an vielen Stellen verbeult, graviert mit einem Muster aus Trauben und Traubenblättern sowie einer Schrift in der Sprache der Juden. (Sie war) eingewickelt in ein Tuch aus goldener Seide, und schien von sich aus zu leuchten. Wo auf Allahs Erde er dieses Wunder sah, konnte der Mann nicht mehr sagen; nur, daß es nahe der Mündung eines Flußes war, den er erreichte, als er südlich von einer Oase wieterzog."

Ich hoffe, dieser Text kann Ihnen weiterhelfen.

Friede sei mit Ihnen,

al Jawf

al-Jawf

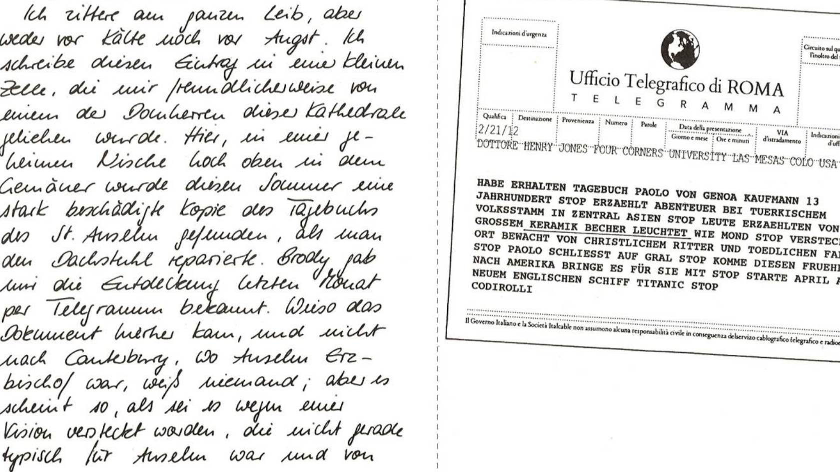
12

manchen Priestern als 'satanisch' angesehen werden könnte. Ich danke Gott, daß man nicht einfach das Manuskript zerstört hat.

Die Textstelle stammt aus der Zeit, in der der große englische Theologe ins Exil ging. In der Mitte einer recht typischen philosophischen Abhandlung über die Natur Gottes, brach Anselm einfach ab und schrieb die Worte EQUESTRI SEPULCRUM IN (unleserlich) REGINA (unleserlich) DALAMATIAE – 'des Ritters Grab in (der Krypta von?) Königin (ein Name?) von Dalmatien.'

Darunter ist eine grobe Zeichnung eines Weinbechers, umgeben von einem Heiligenschein, über dem die Worte CHRISTI CALIX (Becher des Christus) stehen. Und wiederum darunter steht folgender Text:

61



Indicazioni d'urgenza

Ufficio Telegrafico di ROMA

TELEGRAMMA

Circuito sul quale si deve fare l'inoltro del telegramma

Qualifica	Destinazione	Provenienza	Numero	Parole	Data della presentazione (Giorno e mese / Ore e minuti)	VIA d'istradamento	Indicazioni eventuali d'ufficio
2/21/12							

DOTTORE HENRY JONES FOUR CORNERS UNIVERSITY LAS MESAS COLO USA

HABE ERHALTEN TAGEBUCH PAOLO VON GENOA KAUFMANN 13 JAHRHUNDERT STOP ERZAEHLT ABENTEUER BEI TUERKISCHEM VOLKSSTAMM IN ZENTRAL ASIEN STOP LEUTE ERZAEHLTEN VON GROSSEM KERAMIK BECHER LEUCHTET WIE MOND STOP VERSTECKTER ORT BEWACHT VON CHRISTLICHEM RITTER UND TOEDLICHEN FALLEN STOP PAOLO SCHLIESST AUF GRAL STOP KOMME DIESEN FRUEHLING NACH AMERIKA BRINGE ES FÜR SIE MIT STOP STARTE APRIL AUF NEUEM ENGLISCHEN SCHIFF TITANIC STOP CODIROLLI

Il Governo Italiano e la Società Italcable non assumono alcuna responsabilità civile in conseguenza del servizio cablografico telegrafico e radioelettrico.

13

Gedicht-Fragment in walisischer Sprache, zugesprochen Taliesin, gesungen von einem Schafhirten und Folkloristen in Mochref, Wales und übersetzt von H. J. 31.06.20:

... Silbern* wie der Schaum der See,
Hell wie der Spiegel von Branwyn,
Duftend wie das Fleisch von Blodeuwedd,
Mächtig wie das Schwert von Bran,
Graviert mit Sprüchen der Segnung
In der verlorenen Sprache des Ostens,
Dies Gefäß, das "coracle" von Gott
Treibt das Alte vor dem Neuen aus.

Bem.: Ein "coracle" ist ein rundes Boot, wie es immer noch von Fischern in Wales und West-England benutzt wird; deswegen scheint der Taliesin-Vers die Theorie zu unterstützen, daß der Gral eine Schale und kein Becher ist.
* Die Waliser sagten mir, daß das Wort

15

Salisbury, England
17. September 1930

Ich zittere am ganzen Leib, aber weder vor Kälte noch vor Angst. Ich schreibe diesen Eintrag in einer kleinen Zelle, die mir freundlicherweise von einem der Domherren dieser Kathedrale geliehen wurde. Hier, in einer geheimen Nische hoch oben in dem Gemäuer wurde diesen Sommer eine stark beschädigte Kopie des Tagebuchs des St. Anselm gefunden, als man den Dachstuhl reparierte. Brody gab mir die Entdeckung letzten Monat per Telegramm bekannt. Wieso das Dokument hierher kam, und nicht nach Canterbury, wo Anselm Erzbischof war, weiß niemand; aber es scheint so, als sei es wegen einer Vision versteckt worden, die nicht gerade typisch für Anselm war und von

60

sucht immer wieder, mich zu verletzen. Ich schrieb ihm nach seiner Expedition in Sinkiang einen Brief zu Händen Ravenwoods in Chicago, aber ich warte immer noch auf Antwort.

Cambridge, Massachusetts
2. Oktober 1928

Endlich habe ich das Hawes-Papyrus gesehen. Ich kann nichts zu der Kontroverse über seine Echtheit beitragen, die sowieso nur Theologen interessiert. Es ist mit Sicherheit eine wertvolle Antiquität und im Interesse aller Historiker, egal ob es ein Augenzeugenbericht von Joseph ist oder nicht. Es ist sowieso eine Abschrift und Übersetzung: Joseph hätte in Aramäisch geschrieben, vielleicht auch Griechisch, aber sicher nicht Koptisch, das als geschriebene Sprache nicht vor

58

Princeton
29. Mai 1927

Die Neuigkeiten aus Ägypten haben mich den ganzen Frühling auf Trab gehalten. Ich habe Telegrafen-Ämter heimgesucht und täglich mit Nachrichtendiensten in New York telefoniert, nur um jeden Schnipsel von Information zu erreichen, der Hawes Entdeckung betrifft. Während alle Welt geradezu ekstatisch über diesen Lindbergh ist, hat das Papyrus aus Gaza meine volle Aufmerksamkeit ergriffen. Wenn das Papier tatsächlich das "Evangelium nach Joseph von Arimathea" ist, dann könnte seine Beschreibung des Grals richtig sein. Und selbst wenn nicht, es könnte dem koptischen Code, den Codirolli fand, eine Bedeutung geben.

Der arme Codirolli! Meine Sehnsucht, schleunigst nach Ägypten zu reisen, ist

56

Bericht von einer Vision der Äbtin Hildegard von Bingen, gefunden in einem Manuskript in der Bücherei der Benediktiner Abtei von St. Gallen, offensichtlich von Hildegard selbst geschrieben. (Aus dem Lateinischen übersetzt und gekürzt von H. J. 2/1916)

Am Karfreitag (des Jahres 1163) war ich zur frühen Morgenstunde in der Kapelle ... Und plötzlich schien es, daß die Kapelle von einem Licht erfüllt war, heller als der Tag, obwohl es draußen noch finster war... Und ich wurde vom Heiligen Geist berührt und erhielt eine Vision von Unserem Herrn am Kreuz... Und an seiner Seite stand Joseph von Arimathea, der einen Kelch aus Messing hielt, um das Blut Unseres Erlösers aufzufangen, und darauf waren, wie mir scheint auf Griechisch, die Worte eingraviert: Nimm mich, denn dies ist mein Blut: ...

17

Professor Charles B. Hawken aus Oxford sprach von seinen Forschungen nahe Abergavenney, Wales. Er fand Fragmente eines Tagebuchs von einem christlichen Einsiedler in den walischen Bergen aus dem frühen achten Jahrhundert. Das Tagebuch erläutert viele Aspekte des religiösen Lebens der britischen Völker während des dunklen Zeitalters. Von speziellem Interesse sei die Beschreibung einer Vision, von dem anonymen Chronisten entweder 717 oder 719 erlebt, betreffend den Heiligen Gral der Arthur-Legende: "...der bescheidene <u>hölzerne</u> Becher, der Gottes Blut enthielt, der in Avalon ruhte in den Tagen König Arthurs, mit <u>eingeschnitzten, heiligen Symbolen</u> und leuchtend mit dem Schimmer göttlicher Gnade."

7. Mai 1915: Entnommen dem 'Celtic-Scholar', Frühjahrs-Ausgabe, betreffend eine Konferenz über Keltisch-Britische Literatur nach dem Einfall der Sachsen. Muß nach England, um Hawken zu treffen, sobald dieser verdammte Krieg vorbei ist. Der junge Brody kennt ihn sicher.

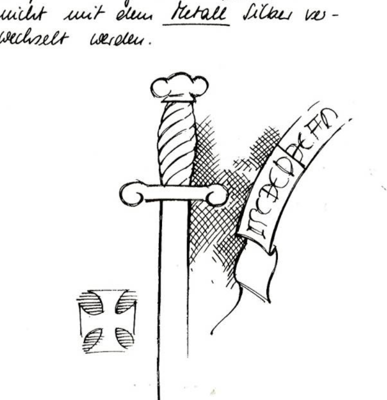
14

200 n.C. existierte. Nur wenn ich den Gral finde, werde ich über die Genauigkeit des Berichts etwas aussagen können.

Klinge ich verbittert? Vielleicht bin ich es, nach all den Jahren voller falscher Hoffnung, fauler Entdeckungen und Enttäuschungen. Die Suche nach dem Heiligen Gral ist die Suche nach dem göttlichen Funken in uns allen. Aber heute fühle ich mich zu sterblich und fürchte, ich habe mein ganzes Leben an einen Tagtraum verschwendet.

59

auch noch mit 'frostig' oder 'kristallin' oder '<u>leuchtend</u>' übersetzt werden könnte. Auf jeden Fall beschreibt es eine Eigenschaft des Gegenstands <u>und</u> sollte nicht mit dem <u>Metall</u> Silber verwechselt werden.

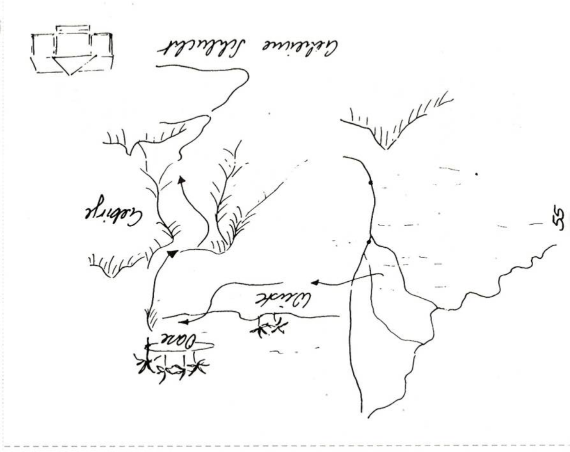


16

überschattet durch seinen sinnlosen Tod letztes Jahr in Rom. Ein alter Mann, auf der Straße zu Tode geprügelt, weil er gegenüber einem faschistischen <u>Schläger</u> eine rüde Geste gemacht hat. Ich habe einen guten Freund, einen unersetzbaren Kollegen und damit auch meine Reiselust verloren.

Ironischerweise war just die Zeitung, die über seinen Tod berichtete, auch die, die mir die erste Nachricht von Junior seit über 10 Jahren brachte. Zumindest nehme ich an, daß der 'Dr. Indiana Jones', von dem im Zusammenhang mit der Ravenwood Expedition gesprochen wird, mein Sohn ist. Ich bin froh, daß er lebt und seinen Doktor gemacht hat – aber <u>Indiana</u>? Das war der Name unseres Hundes in Las Mesas. Der Junge ver-

57



55

Auszug aus einem Tagebuch eines byzantischen Kaufmanns in Kiev, frühes 10. Jahrhundert. Übersetzt von G. Codirolli, gesehen am 29.09.20

"... Und obwohl das Königreich der Russen heidnisch ist, gibt es viele Christen unter ihnen, und Juden und Sarazenen ebenso. Und auf dem Markt gab es einen Mann, der mich als Christen erkannte und mir einen Kelch zum Kauf bot, von dem er sagte, es sei der heilige <u>Kelch</u>, der das Blut unseres Herrn Jesus Christus auffing. Aber ich war schon in Jerusalem und Antiochia, und viele Lügner und Scharlatane haben versucht, mir Knochen von Heiligen und Splitter vom Kreuz und Fetzen von Christi Kleidung zu verkaufen. Und der Kelch, den er hatte, war <u>aus einfachem Metall</u>, <u>ohne Verzierung</u>, und <u>konnte</u> sicher nicht der glorreiche Kelch unseres Herrn sein..."

18

Lady Eleanora Ferrers-Lansdowne
The Meadows
Chetfield, Berks.

2. Juni 1923

Lieber Henry,

Ich wurde heute auf ungewöhnliche Art und Weise an dich erinnert. Ich nahm meinen Tee mit Sir A.D., einem Gentleman aber keinem Gelehrten, der in seiner Jugend ein Verehrer von Sir Richard Burton war, dem Abenteurer und Sprachforscher. Wie du weißt, verbrannte Lady Burton nach Sir Richards Tod viele der unersetzbaren Tagebücher von den Reisen in den Orient, weil sie angeblich lüstern und obszön waren. Beim Tee informierte mich Sir A., daß er in der Lage war, einige wenige von Sir Richards Schriften vor dem Feuer zu retten; und eine, die er genauer beschrieb, wird für dich von Interesse sein.

Es scheint, daß ein Sufi-Meister in einem mohammedanischen Land Sir Richard erzählte, er wüßte den Standort der "keramischen Schüssel", die die Ungläubigen als Gral bezeichnen; daß es eine Inschrift gab, die nicht in arabisch, "noch in der Schrift der Juden oder Griechen oder irgend eines anderen, ihm bekannten" gewesen sei. Unglücklicherweise war im geretteten Teil dieser Schrift

19

Echtheit des neuen Evangeliums angezweifelt

23.4.27

ALEXANDRIA (Reuters) -- Experten, die das sogenannte "Evangelium des Joseph von Arimathea" untersucht haben, welches letzten Monat bei Ausgrabungen gefunden wurde, haben starke Zweifel an der Echtheit des Dokuments, wie Quellen aus dem Britischen Museum verlauten liessen.

Gefunden wurde das Dokument in den Ruinen von Kozra, einer frühen christlichen Kolonie südlich von Alexandria. Es handelt sich um eine bisher unbekannte Beschreibung des Leben Christi, das Joseph von Arimathea zugeschrieben wird, jenem "reichen Mann", der Jesus nach der Kreuzigung begraben haben soll.

Die Papyrus-Rolle, beschrieben in der koptischen Sprache des alten Ägypten, wurde von Kirchenleuten und Gelehrten gleichermaßen als "Fund des Jahrhunderts" gefeiert, als Ausgrabungsleiter Dr. Robert Hawes von der Iwy Universität es präsentierte. Aber andere Experten sind der Meinung, daß das Dokument nicht früher als im späten zweiten Jahrhundert nach Christi geschrieben wurde, wahrscheinlich sogar erst im siebten.

"Das Joseph-Papyrus liest sich einfach nicht wie ein Augenzeugen-Bericht," meinte eine Quelle, die ungenannt bleiben wollte. "Es enthält einfach zu viel mittelalterlichen Hintergrund. Die Sache mit dem Heiligen Gral paßt einfach nicht in diese frühchristliche Literatur."

Der sogenannte Heilige Gral, der Weinkelch, den Jesus angeblich beim letzten Abendmal benutzte und in dem Joseph das Blut Jesu bei dessen Tod am Kreuz aufgefangen haben soll, taucht mehrfach in dem Dokument auf. Joseph beschreibt ihn als einfache, flache Schale aus Bronze, die nach der Benutzung durch Jesu "süße Düfte verströmte und mit dem Licht des Himmels schimmerte".

Der Gral wurde zum Objekt von Verehrung und ritterlichen Abenteuern in den Geschichten um König Arthur und anderen Legenden des Mittelalters.

"Ich muß bei nächster Gelegenheit mit Hawes sprechen!"

21

ein Oase zog' – aber welcher Fluß, welche Oase? "Oase" weist auf eine Wüste hin – aber welche Wüste?

Anscheinend gibt es doch sinnvolle Forschung, die ich in New Jersey betreiben kann. Ich muß jeden Atlas, ob antik oder modern, durchsuchen, bis ich eine Karte finde, die meiner ähnelt. Und betreffend Lady E. – wer hätte geglaubt, daß sie sich so gut an mich erinnert? Ich fühle mich wie ein kleiner Schuljunge!

54

ich als gescheitert betrachte. Die großen Fortschritte des Sommers wurden von drei Jahreszeiten falscher Spuren, Sackgassen und Beinahe-Treffern überschattet – in Italien, Deutschland, dem Balkan, der Türkei und dem Nahen Osten. Ich will nicht sagen, daß die Reise ohne Freuden war. Das Heilige Land war eine Erfahrung, ganz zu schweigen von dem Zusammentreffen mit Lady E.! – aber betrachtet man nur die Gral-Suche, gab es nach Bologna nur Fehlschläge und Frustrationen.

Aber ich kann mich ja noch auf Princeton freuen, neue Abenteuer als Lehrer und zukünftige Reisen nach Europa. Ich bin nun fünfundvierzig und Codirolli macht mir vor, was man auch im hohen Alter noch alles leisten kann. Die Suche nach

52

Gottes zu beschreiten und nicht in den Abgrund zu stürzen'".

Ich bin mir nicht ganz klar, was das zu bedeuten hat, aber ich bin mir sicher, daß dieses Wissen sich noch nützlich erweisen wird, will man den Gral finden.

Ebenso liegt vor mir die Übersetzung eines anderen Fundes von Codirolli, ein viel älterer Bericht eines byzantinischen Kaufmanns, der eine neue verwirrende Beschreibung des Grals gibt. Sein Herkunft (Rußland) und das Datum (mittleres 10. Jahrhundert) lassen auf eine Verbindung zu dem Fragment schließen, das ich in Cantanec fand und das sich darauf bezieht, ~~daß~~ daß die Wikinger den Gral aus Iona stahlen. Von Kiew aus, mit all dem Handel und den Überfällen, die damals so

50

Las Meses, Colorado
14. November 1905

Die Saat, die ich auf meiner Europa Reise gesät habe, scheint erste Früchte zu tragen. Heute erhielt ich einen Brief von Marcus Brody, einem jungen Gelehrten, den ich in Oxford traf. Er schrieb mir, daß die Abtei von Cantanec an der bretonischen Küste im Besitz von alten irischen Dokumenten sei, die den Gral als existierendes Objekt beschreiben und nicht als Legende. Ich kann die nächste Reise nach Europa kaum erwarten.

Endlich fühle ich, daß die Suche richtig begonnen hat. Wenn ich an die klare Besessenheit der Ritter König Arthurs denke, die ihre Suche nach dem Gral nur unterbrachen, um dann und wann einen Drachen zu töten oder ein Schloß voller Jungfrauen zu retten. Wurde mir

23

nicht zu Hause, wo dieser Ritter die Schale gesehen hätte; nur daß er "ostwärts der Stadt" gezogen sei. Einmal bezog er sich noch auf "Drei Prüfungen". Der Rest war verbraucht.
Ich denke oft an dich und freue mich auf den Tag, an dem deine Suche dich wieder nach England führt.

Deine

Eleanora Ferris-Landsdowne

WOLFGANG S. STAUBIG, PH.D
HEIDELBERG • DEUTSCHLAND

20

14. September, 1932

Mein lieber Dr. Jones,

Ich würde mich für die lange Zeit der Stille entschuldigen, wäre ich nicht sicher, daß meine Neuigkeiten jede Entschuldigung überflüssig machen. Während ich letzten Monat auf Urlaub in Dubrovnik war, fand ich in einem antiquarischen Buchgeschäft ein offensichtlich echtes Exemplar von "Das Buch der Sprüche Merlins". Wie Sie wissen, wurde die letzte bekannte Kopie dieser verbotenen Sammlung keltischer Magie im Jahre 1384 von der Inquisition verbrannt, und so könnte meine Kopie einzigartig sein.

Es wäre mir eine Ehre, Ihnen bei einem Besuch Einblick in das Manuskript zu geben, aber ich dachte, Sie wären begierig zu erfahren, daß sich das Buch auch mit einem Objekt beschäftigt, welches Sie besonders interessiert. Es wird beschrieben als ein Kelch aus Zinn mit einem sehr breiten Fuß. Um den Kelch herum sind in aramäisch die Worte "av bar ruach ha-kodesch" -- Vater, Sohn und Heiliger Geist -- eingraviert. Eine passende Formel für einen Zauberer, weil dieser christliche Ausspruch als Quelle der Zauberformel "Abrakadabra" gilt.

Im Text beschreibt "Merlin" einen Spruch, um eine Vision dieses Kelchs entstehen zu lassen. Dummerweise ist dieser Spruch in alten Runen aufgeschrieben worden; und die Mönche, die die Schrift kopierten, waren mit diesen Symbolen nicht vertraut, so daß sie in meiner Ausgabe des Buches überhaupt keinen Sinn mehr ergeben. Professor O'Lochlain aus Dublin möchte sich an der Rekonstruktion dieser Runen versuchen, und auch ein junger französischer Gelehrter namens Belloc hat Interesse angemeldet. (Kennen Sie ihn eigentlich? Sein Wissen ist beachtlich, aber ich finde seine Zusammenarbeit mit gewissen politischen Elementen in meinem Land schlicht geschmacklos.)

Auf jeden Fall hoffe ich, daß diese Nachricht schon bald einen Besuch von Ihnen zur Folge hat. Es ist viel zu lang her, Dr. Jones, daß Sie und ich uns zugeprostet haben.

22

dem Gral umfaßt ein ganzes Leben!

Princeton, New Jersey
19. Juni 1923
Wie Sherlock Holmes sagen würde: Ich arbeite wieder am Fall. Seit ich Anfang der Woche Lady E.'s Brief erhalten habe, versuche ich, eine Karte zu zeichnen, die auf all den Berichten basiert, die ich über das Gral-Versteck habe.
Wie unvollkommen alles ist! Dieses Burton-Schnipsel, von dem Lady E. erzählte, spricht von einer Reise "ostwärts der Stadt" — aber welche Stadt? Die Legende von Klassenheim nennt eine "Schlucht inmitten eines Gebirges" — aber welches Gebirge? Und al-Kunafir's Informant plazierte es "nahe der Quelle eines Flusses, den er erreichte, nachdem er südwärts von

53

typisch waren, könnte er problemlos nach Süden gewandert sein, wo ihn dann die Ritter des ersten Kreuzzugs fanden.
Brügge war ein Fehlschlag. Es gab in all den Schriften der Äbtin Hildegard keinen einzigen Hinweis auf die Notiz im St. Gallen-Codex, und die Verwüstungen des Krieges im Rheinland zu sehen, war sehr bedrückend. Aber trotzdem war es eine gute Reise! Wenn es so weitergeht, finde ich den Gral noch bevor ich nach Amerika zurückkehre.

An Bord des Dampfers Atlantis
Nord-Atlantik
21. Juni 1921
Die Atlantis fährt westwärts über eine wunderbare ruhige See und bringt mich heim von einer Reise, die

51

klar, daß diese niemals das Problem hatten, eine Frau und einen Sohn zu ernähren.
Um fair zu bleiben, habe ich wohl weniger mit Drachen zu kämpfen — höchstens mal mit einer Schlange. Gerade jetzt schmollt Junior in seinem Zimmer bei zweiwöchigem Stubenarrest, weil er eine ziemlich große Schlange heimbrachte, die sich irgendwie in ~~[illegible]~~ meine Schreibtischschublade "verirrte". Er ist ein ziemlich unruhiges Kind. Wenn er keine Ratten im Keller jagt oder mit den Indianer-Kindern aus dem Reservat spielt, bringt er sich meistens in Schwierigkeiten. Trotzdem ist er gescheit — er kann schon bis zwanzig auf Lateinisch und Griechisch zählen (und überzeugend auf Navajo fluchen) — und ich bin sicher, daß aus ihm mal ein Gelehrter wird.

24

byzantinischem Griechisch, der einen Franziskaner-Mönch in der Stunde des Todes im Jahre 1267 betreute. Wie es scheint (pures Archäologen-Glück!) war das derselbe Franziskaner, der das Kruzifix malte, das ich vor so vielen Jahren in Klassenheim sah; der Franziskaner, der angeblich den Kreuzritter traf, welcher behauptete, er und seine Brüder hätten den Gral gefunden!
Der Arzt schreibt, daß der Franziskaner schweren Herzens und voller Angst vor ewiger Verbannung in die Hölle war, weil er "über Jahre hinweg das Versteck des Grals kannte und ihn doch nicht den Christen zurückbrachte aus Angst, es sei es nicht wert 'den Atem Gottes zu spüren und doch zu leben, auf dem Wort Gottes zu gehen, und gerettet zu werden, und den Weg

49

Auberge d'Étienne
Cantanez, Frankreich
8. Juli 1906

Brody hat Recht. Die Abtei ist eine wahre Schatzkammer. Es war eine Menge Arbeit, das spezielle ~~Buch~~ Manuskript zu finden, aber die Ergebnisse entschädigen voll und ganz! Den Gral gibt es tatsächlich und diesen Nachmittag sah ich den endgültigen Beweis: einen Teil eines Gedichts, geschrieben von einem Überlebenden des Wikinger-Angriffs auf das Kloster von Iona. Diese Gemeinde besaß den Gral drei Jahrhunderte lang nach dem Tod von König Arthur und der Zerstörung Camelots.

Aber wo ist er dann gelandet? Haben ihn die Wikinger nach Norwegen geschleppt? Haben sie ihn verloren oder gar vernichtet? Ihre Kriege zogen sie ostwärts bis nach Rußland und

25

Gasthof Frohsinn
Klasenheim, Österreich-Ungarn
16. Juni 1906

Ein Mönch in Cantanez erzählte mir, daß im hiesigen Schloß einige Gegenstände wären, die fester Teil der Grallegende sind; deswegen unser Abstecher hierher.

In der Kapelle hängt ein Gemälde eines Franziskaner Mönches mit einer interessanten Geschichte. Im Dorf erzählt man sich, daß der Mönch eine Beschreibung des Grals direkt von einem Ritter des ersten Kreuzzugs erhielt. Der Ritter behauptete, er und seine beiden Brüder hätten das heilige Relikt irgendwo in "einer Schlucht tief in einer Bergkette verborgen" gefunden.

Der gelehrte, logische Mann in mir besteht darauf, daß diese Erzählung totaler Blödsinn ist: der Franziskaner Orden wurde mehr als ein Jahrhundert

27

Bologna, Italien
29. September 1920

Codirolli erstaunt mich immer wieder. Er ist schon über siebzig, aber seine Energie gleicht der eines Zwanzigjährigen. Gerade jetzt streunt er wieder durch die Gegend, während ich die Früchte seiner Arbeit während der Kriegsjahre begutachte. Feindliche Grenzen waren für ihn kein Hindernis, so daß er einfach nach Konstantinopel (oder, wie es heute heißt, Istanbul!) und Rußland (oder, wie es heute heißt, die Sowjet Union!) und brachte einige höchst faszinierende Stücke mit.

Vor mir liegt ein Pergament, das dieser Wunderknabe aus den Ruinen von Kaffa in der Krim gerettet hat. Es ist ein ~~Testa~~ Testament, geschrieben von einem jüdischen Arzt in gutem

48

Codirollis Pergament aus Konstantinopel. (Ich freue mich schon darauf, den alten Gauner in Bologna wiederzusehen, aber vorher muß ich noch einen Abstecher an den Rhein bei Bingen machen).

Ebenso seltsam ist eine Ansammlung von Zeichnungen, die auf der gegenüberliegenden Seite erscheinen: zwölf mittelalterliche Bilder, in drei Gruppen zu je vier Stück, ausgeführt in einem Stil, der eher für das fünfzehnte, denn das zwölfte Jahrhundert typisch wären. Bei genauer Betrachtung war das Papier, auf dem diese Zeichnungen waren, von ganz anderer Struktur, als der Rest des Buches, so als ob der Band einmal neu gebunden und dieses Blatt nachträglich eingefügt wurde. Ich habe diese Zeichnungen kopiert, obwohl mir ihre Bedeutung weiterhin verborgen bleibt.

46

Sankt-Gallen, Schweiz
4. September 1920

Genau wie Bruder Matthias es versprach! Die Bibliothek dieser alten Abtei besitzt das Original einer Schriftensammlung von Äbtin Hildegard von Bingen, in der sie von einer Vision des Kelches Christi berichtet.

Das Ganze hat sich 1163 ereignet. Es existiert ein weiteres Buch der Visionen der St. Hildegard, zusammengestellt von drei Schwestern dieses Ordens; aber die letzte Offenbarung in diesem Band ist mit 1155 datiert. Die Äbtin hat bis 1179 gelebt, und der St. Gallen Orden-Codex gibt ganz klar Visionen aus den letzten 24 Jahren ihres mystischen Lebens wieder. Ich durchsuchte alles gründlich, fand aber keine weiteren Hinweise auf den Gral.

Ich habe Hildegards Beschreibung

44

Las Mesas, Colorado
22. Februar 1912

Können es wirklich sechs Jahre sein, seit ich das letzte Mal etwas in dieses Tagebuch schrieb? Konnten akademische Zwänge, Geldmangel und die Verantwortungen eines Vaters mich wirklich so lange aufhalten? Das Schlimmste war allerdings Marys tragischer Tod, ein Schlag, von dem sich weder Junior noch ich je erholt haben. Ich glaube, ich schaffe es nicht, alleine meinen Sohn zu erziehen – Junior wird von Monat zu Monat nur noch wilder und undisziplinierter. – aber mein Herz wird es nicht zulassen, daß eine andere Frau Marys Platz einnimmt.

All diese Zwänge hießen mich diese Jahre in konventionellen Bahnen arbeiten und lehren, aber ich habe auf keinen Fall die heilige Mission

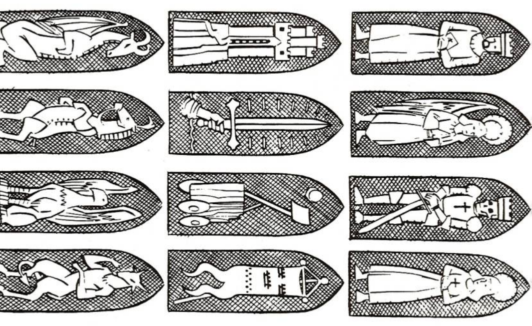
29

andächtig gar bis nach Afrika!
Ich wage nicht daran zu denken, daß sie ihn dabei irgendwo verloren haben.
Marg kam gerade mit Junior in unser Zimmer zurück, der inzwischen unseren Gastgeber, M. Boland de Haie, überzeugt hat, daß Amerikaner wild und unzähmbar sind – zumindest solange sie mit einer Schleuder herumlaufen. Wir müssen morgen wohl eine andere Schlafgelegenheit finden. Glücklicherweise hat Rene de Haies Katze bisher alles überlebt, und wir müssen auch nicht für die angeblich 'unersetzbare Vase aus dem 13. Jahrhundert' bezahlen, die ihren Scherben nach zu urteilen sehr viel jüngeren Datums war und höchstens ideellen Wert hatte.

26

nach dem ersten Kreuzzug gegründet, und die Technik des Gemäldes beweist, daß es nicht früher als Mitte des 13. Jahrhunderts angefertigt werden konnte, was bedeutet, daß der Ritter mehr als 150 Jahre alt gewesen sein muß. Aber der Träumer, der spirituelle Mann in mir läßt diese Geschichte als Bestätigung meiner Vermutungen – daß der Gral tatsächlich ewiges Leben verleiht!
Nun weiche ich mich gerade in einer uralten, gußeisernen Badewanne im Gasthaus des Ortes ein. Was für ein anstrengender Marsch mit einem Eselskarren, hinauf in die Berge zum Schloß und wieder zurück. Ich denke an meinen Sohn, der den Schlaf des Unschuldigen schläft und bete, daß er niemals eine solche anstrengende Reise unternehmen muß.

28



47

des Grals an anderer Stelle in diesem Buch notiert, aber zwei andere Stellen der Schrift scheinen interessant zu sein: Am unteren Rand der Seite, auf der von der Vision berichtet wird, erscheint eine Zeile von Noten mit der Bemerkung PER HOS SONOS SEPULCRUM APERIES – 'mit diesen Tönen sollst du das Grab öffnen'. Die Abtei war an Musik interessiert; aber dies ist die einzige Stelle im ganzen Codex, der mit Musik zu tun hat.
"Sepulcrum" bezieht sich wahrscheinlich auf die Heilige Grabstätte in Jerusalem. Ich habe die Musik in seiner ursprünglichen Notation, 'Neumen' genannt, kopiert und der Vorsteher der hiesigen Kapelle hat sie für mich in moderne Noten übersetzt. Aber ihre Bedeutung bleibt doch ein Rätsel, genau wie der koptische Code in

45

aufgeben. Ich bin anscheinend nicht der einzige Gelehrte, der an dieser 'Geschichte' interessiert ist. Da gibt es noch andere 'Dummköpfe', die mein Verlangen teilen und wiederum andere, die, obwohl höchst skeptisch, meine ungewöhnlichen Interessen fördern und mich über neue Entdeckungen informieren, die den Gral betreffen. Vielleicht ist da mehr Romantik in ihren Seelen, als sie sich selber und ihren Arbeitgebern zugestehen. Neben dem jungen Brody in Oxford gibt es Stanbrij in Deutschland, den ehrwürdigen byzantinischen Gelehrten Collirolli in Bologna und sogar einen Araber in Bagdad, der so nett war, wichtige Informationen an diesen 'Ungläubigen' zu übermitteln. Ich muß es irgendwie einrichten, ~~daß~~ sie alle auf

30

geschrieben habe.
Zu meiner Beschämung wachte ich mit schweren Kopfschmerzen in einem Strohhaufen im örtlichen Gefängnis auf. Ich gebe gern zu, daß ich letzte Nacht ein bißchen zu viel getrunken habe, aber nur der Schwur von einem Dutzend Zeugen hat mich überzeugt, daß ich den Abend damit beendet habe, im 'Purple Dragon' auf der Theke stehend ein Medley alter Yale-College-Songs zu schmettern. Es machte es nicht gerade einfacher, daß Brody den ganzen Vormittag brauchte, um mich aus dem Gefängnis auszulösen. Wie ein Mann, der wie ein Bluthund ein seltenes Schriftstück aufspürt, sich in einem Dorf mit zwanzig Häusern verlaufen kann, weiß wohl nur der Schöpfer.

43

meiner nächsten Reise zu treffen.
Heute erhielt ich ein Telegramm
von Codirolli, daß den Grundstein
für diesen längst überfälligen Ein-
trag legte. Ich bin so neugierig,
dieses Tagebuch des Paolo von Genoa zu
sehen. Codirolli wird an der Jungfern-
fahrt des neuen Luxus-Schiffs Titanic
teilnehmen, über das diesen Winter
so viel geredet wurde.
Ich bin regelrecht neidisch.

31

13. Jahrhundert zu stammen. Das
Bild zeigt eine Art Glasfenster, aber
was ~~ich~~ ich nicht kapiere, ist die
Bedeutung der römischen Zahlen.
Vielleicht ergeben sie zusammen
mit dem Text auf der Rückseite Sinn.
Dieser ist im koptischen Alphabet der
frühen ägyptischen christlichen Kirche,
aber so ergibt auf koptisch keinen
Sinn und scheint eine Art Code zu
sein. Codirolli brachte das Papier
wegen einer Zeichnung am Kopf
des verschlüsselten Texts mit mir in
Verbindung. Obwohl nur grob ange-
deutet, ist es ein Trinkgefäß, auf
dem in gutem Aramäisch — die
Sprache Judäas zu der Zeit Christi —
geschrieben steht "Vater, Sohn,
Heiliger Geist".
Ich habe nur wenig Hoffnung, das
Glasfenster irgendwo intakt zu finden.

33

die Legende, daß der Poet Taliesin,
den die Chroniken als Schüler und
Begleiter Merlins nennen, nach dem
Tode König Arthurs in dieses Tal
kam. Die Bewohner waren sehr
hilfsbereit, nachdem ich mich als
Freund erwies, indem ich einige Verse
Taliesins zitierte (und einige Dorf-
bewohner unter den Tisch trank).
Taliesin konnte angeblich seine Form
beliebig ändern und eine der Legenden
sagt, daß er oft als Adler die Wege der
letzten Tafelrunden-Ritter verfolgt habe.
Es wird erzählt, daß er auf Sir
Parzifal (und nicht Sir Galahad,
wie in späteren Beschreibungen) in
seiner Einsiedelei geblickt habe,
nachdem dieser die Grals-Suche beendet
hatte; und über den Gral selbst sang
der Barde einen Vers, den ich an
anderer Stelle in diesem Buch nieder-

42

mein Junior! Ich fühle mich auf
einmal sehr alt!)

Oxford, England
14. Juli 1920
Ich bin in meinem Element. Ich
habe die letzten 10 Tage damit verbracht,
Arthurianische Sammlungen im
Britischen Museum und der Bodleianischen
Bibliothek in London durchzuarbeiten.
Marcus Brody ist der antiquarischste
aller Antiquarier und war mir eine
große Hilfe. Er stellte mich einigen
jungen Gelehrten vor, die meine Arbeit
unterstützen. Einer ist ein junger
deutscher Jesuit, Bruder Mathias, der
trotz des britischen Mißtrauens gegen die
'Hunnen' in Universitäts-Kreisen sehr
geschätzt wird. Mathias ist Student
von Leben und Werk der Äbtie
Hildegard von Bingen, der bekannten

40

ragende Universität zu holen, trotz
aller Gerüchte über meine 'verrückte
Besessenheit'. Es tut nicht weh,
'Four Corners' zu verlassen. Ich habe
die Einsamkeit der Wüste gemocht,
aber es ist zu weit von allen anderen
Gelehrten entfernt und außerdem
gibt es zu viele Erinnerungen an
Mary.
Und natürlich Junior. Er liebte
Colorado, aber trotzdem entschied er,
daß dieses Land nicht groß genug
für uns beide sei; und seine
systematischen Untersuchungen der
Anasazi-Ruinen kurz bevor er mich
verließ, gaben mir Hoffnung, daß
ich doch einen Gelehrten herange-
zogen habe.
Ich habe keine Ahnung, wo mein
Sohn steckt. Ich bete, daß er lebt,
gesund ist und nicht im Gefängnis

38

zu wild, um jemals ein richtiger
Gelehrter zu werden — aber vielleicht
ist es auch nur die Jugend.

Philadelphia
19. August 1916
Es war ein schlimmes Jahr in
jeder Hinsicht. Zuerst der europäische
Krieg, der wieder einmal meine ge-
plante Reise verschoben hat. Dann
kam die Entfremdung von meinem
Sohn, die mir solches Leid zugefügt
hat, daß ich selbst in diesem Tage-
buch nicht davon reden möchte. Und
jetzt, hier in der Konferenz, ist das
Maß voll.
Gott, gib mir die Stärke, die Suche
weiterzuführen. Manchmal verläßt mich
schon der Wille. Diese Woche richtete
ich zwei brillante Papiere über wichtige
Themen der mittelalterlichen Literatur

35

Las Mesas
22. Mai 1912

Codirolli ist ein echter Wunderknabe. Nicht nur, daß er die Katastrophe der "unsinkbaren" Titanic und den Verlust des Paolo Manuskripts überlebt hat; er besuchte mich in dieser verlorenen Wüste und präsentierte mir ein Dokument, das er in Konstantinopel fand und das vielleicht noch mehr Bedeutung für meine Suche hat! Codirolli gibt an der Westküste Vorlesungen und hat mir bis zur Rückkehr nach Europa das Pergament dagelassen, damit ich es in Ruhe kopieren kann.

Das Pergament wurde mit anderen Dokumenten in einer Blechkiste gefunden, die in einer Mauer der großen Basilika von St. Sophia versteckt war, und scheint aus dem mittleren

32

Komponistin, Dichterin und Visionärin des 12. Jahrhunderts. Er berichtete mir über seltene Schriften der Äbtin, die auch Visionen des Grals enthalten.

Unglücklicherweise starb Professor Hawes letzten Winter an der Grippe-Epidemie, aber ich durfte das Abergavenny-Manuskript einsehen. Hawes war nicht an der Gral-Geschichte interessiert und schenkte der Vision des Einsiedlers wenig Beachtung. Morgen geht es nach Wales für weitere Nachforschungen.

"The Purple Dragon"
Mochdref, Wales
27. Juli 1920

Eureka! Gerade als ich begann, am Erfolg unserer Wales-Reise zu zweifeln, stolperten wir in dieses Dorf. Die Dorfbewohner erzählten

41

Wahrscheinlich ist es seit langem zerstört. Aber der Text könnte einen Hinweis enthalten – vielleicht sogar den Standort des Grals.

Codirolli ist ein eleganter Edelmann, der trotzdem ein ganz schön abenteuerliches Leben geführt hat, wenn man seinen Geschichten mehr Glauben schenkt als denen eines Münchhausen. Ich gebe zu, meine Augen wurden beinahe so groß wie Juniors, als Codirolli seine Geschichten erzählte. Dummerweise scheint mein Sohn zu fasziniert von diesen Geschichten und Abenteuern zu sein. Sicherlich war es Codirollis Erzählung von seinen Eskapaden im Harem des Sultans und seine abenteuerliche Flucht, die Junior dazu verleitet hat, dieses spanische Kreuz zu stehlen. Ich fürchte, es ist

34

gelandet ist. Es bricht mir immer noch das Herz, daß er die Möglichkeit eines Studiums ausgeschlagen hat, um ein Leben zu führen, das Ausschweifung und Ruhm gewidmet ist. Wo er auch stecken mag, ich vermute, er galoppiert über weites Land auf dem Rücken eines wilden Pferdes, rast in einem Automobil herum, oder bringt ein junges Mädchen in Schwierigkeiten. (Just diesen Abend sprach ich auf dem Promenaden-Deck mit einer jungen Dame, die ich beim Abendessen traf. Mir wurde schon ganz romantisch zumute, bis ich merkte, daß diese Frau, die so frei über Emanzipation, illegale Kneipen und die skandalösen Theorien Siegmund Freuds sprach, nicht älter war, als

39

ein; trotzdem hieß es überall "Hier kommt Sir Galahad", und "Hab gehört, Sie waren am Nordpol, den historischen Weihnachtsmann suchen", und "Nehmen Sie Platz, Jones, wir haben Ihnen etwas Wein vom 'Abendmahl' aufbewahrt".

Das Letzte kam von Carruthers, der sich immer noch für diese kleine Komödie in San Francisco rächen will, wo er stolz von seiner Entdeckung einer "echten Begräbnis-Urne der Inkas aus dem 15. Jahrhundert" berichtete. Sicherlich habe ich ihn in Verlegenheit gebracht, als ich ihm die kleine Inschrift unter dem Deckel zeigte: "Made in Japan".

Und gestern hat er's mir zurückgegeben. Auf den Mond mit ihm! Ich sollte ja unempfindlich gegen solche "Scherze" sein, aber ich mußte mich schon sehr zurückhalten, ihm

36

nicht eins auf sein schleimiges Grinsen zu geben. Henry Jones, die weiße Hoffnung von Las Mesas. Vielleicht bin ich doch nicht würdig, den Gral zu finden.

An Bord des Dampfers George S. Pilkington
Nord Atlantik
29. Juni 1920

Endlich kann ich mich wieder meinen Forschungen widmen! Waren es wirklich vierzehn Jahre, seit ich die alte Welt das letzte Mal sah? Der Große Krieg ist vorbei, Europa wieder erreichbar und ich habe ein ganzes Jahr, um in Ruinen und Büchereien zu stöbern, bis ich wieder an die Lehrarbeit muß ... in Princeton! Meine "normalen" Forschungen haben genug Aufsehen erregt, um mich an diese hervor-

37

Vorsicht Speicherfresser!

Spiele, so sollte man meinen, zählen zu den unkomplizierteren Programmen: Diskette oder CD ins Laufwerk, möglicherweise noch eine kleine Installation absolvieren, und der Spaß kann beginnen...

Erfahrene PC-Spieler können das Lachen wieder einstellen, Neulinge seien schonend vorbereitet: So glatt geht es leider nicht immer vonstatten. Nicht selten beginnt das wahre Adventure, bevor Sie auch nur ein Byte der Spiels zu Gesicht bekommen haben: Schlüpfen Sie in die Rolle eines erfahrenen Software-Ingenieurs oder Hotline-Beraters und versuchen Sie, die rätselhaften Botschaften aus dem Reich der Speicherverwaltung und Overlay-Ladefehler zu enträtseln. Kommen Sie ihrer wahren Bedeutung auf die Spur und befreien Sie die Startdatei aus den Fallstricken des Treiber- und Programmverhaus. Sollte das bedeuten, daß Sie ihre gut funktionierenden Konfigurationsdateien über den Haufen werfen müssen und anschließend Windows nicht mehr starten können, so betrachten Sie das als zusätzliche Herausforderung. Ohne Fleiß kein Preis, ohne (Angst-) Schweiß kein Spielvergnügen...

Die BESTSELLER GAMES wird sich in loser Folge mit typischen Speicherproblemen und ihrer Lösung befassen, denn die meisten Schwierigkeiten mit Spielprogrammen resultieren aus mangelndem oder falsch konfiguriertem Arbeitsspeicher. Den Anfang macht der wohl häufigste Fall: Die Optimierung der Startdateien *Config.sys* und *Autoexec.bat*, die im Hauptverzeichnis des Bootlaufwerks zu finden sind.

Speicher-Spielchen

Zuständig für die Speicherverwaltung sind die Einträge in der *Config.sys*, die Aufrufe der *Autoexec.bat* sind mitverantwortlich dafür, daß der kostbare Speicher möglichst effektiv genutzt wird. Beginnen wir mit einem typischen Problem, das der Redaktion aus Leserzuschriften wohlbekannt ist:

Lange tat der PC brav seine Dienste, DOS und Windows waren bereits beim Kauf vorinstalliert, und die Speicherverwaltung war eine Angelegenheit, die sich von selbst erledigte. Eines Tages sollte der Computer ein CD-ROM-Laufwerk bekommen. Auch das war kein Problem, der Einbau schnell erledigt, die Treiber installierte ein mitgeliefertes Programm vollautomatisch. Beim ersten Versuch aber, ein Spiel direkt von der CD zu starten, verabschiedete es sich gleich nach dem Aufruf mit der Meldung „Nicht genügend Arbeitsspeicher". Und das, obwohl in dem guten Stück 4 MB RAM steckten.

Des Rätsels Lösung ist nicht der fehlende Speicher, sondern die Unfähigkeit von DOS, mit dem teuren RAM richtig umzugehen. Denn als „Arbeitsspeicher" gelten unter DOS nur die ersten 640 KB des vorhandenen Speichers. Was über diese Grenze hinausgeht, kann nur von speziellen Speicherverwaltungsprogrammen zur Verfügung gestellt werden.

Dazu zählt das MS-DOS-Hilfsprogramm EMM386.EXE. Es erweitert den verfügbaren Arbeitsspeicher, indem es DOS selbst sowie residenten Hilfsprogrammen Speicherbereiche zwischen 640 und 1024 KB zugänglich macht: die sogenannte High Memory Area (HMA) und die Upper Memory Blocks (UMB). Durch das Auslagern oder „Hochladen" von Hilfsprogrammen in diese Speicherbereiche bleibt der knappe Arbeitsspeicher frei für Anwendungen. Typische Kandidaten für das Hochladen sind Tastatur- und Maustreiber, aber auch CD-ROM-Treiber und Cacheprogramme. Die Theorie können Sie im DOS-Handbuch vertiefen – zurück zur Praxis.

Im oben geschilderten Fall beanspruchen die CD-ROM-Treiber einen beträchtlichen Teil des Arbeitsspeichers. Das läßt sich mit wenig Aufwand ändern, ohne daß sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk verzichten müssen. Orientieren Sie sich an den folgenden Beispieldateien – entscheidend sind die ersten beiden Zeilen der Datei *Config.sys*, mit denen Sie DOS anweisen, Zusatzspeicher zur Verfügung zu stellen. Die dritte Zeile bewirkt, daß sich DOS selbst weitgehend in diese Bereiche „zurückzieht".

Um auch andere Treiber und Programme dorthin zu verfrachten, sollten Sie die Befehle DEVICEHIGH und LOADHIGH (abgekürzt LH) verwenden. Ausnahme: Den Festplattencache SMARTDRV.EXE können Sie ohne LH-Anweisung starten, er lagert sich selbsttätig in den hohen Speicherbereich aus, sofern genug davon zur Verfügung steht. Angesichts der vielfältigen Konfigurationsmöglichkeiten eines PCs kann es keine allgemeingültige Startdateien geben; unsere Empfehlungen gehen von einem Standard-Windows-PC mit Maus und CD-ROM-Laufwerk aus. Programmpfade und besonders die Parameter der CD-ROM-Treiber können in Ihrem System ganz anders aussehen, ändern Sie daran bitte nichts. Grundsätzlich sollten Sie vor jeder Bastelei an den Startdateien eine Bootdiskette bereithalten, auf die Sie die alten, funktionierenden Versionen von CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT kopieren. Mit Hilfe dieser Diskette können Sie den Rechner wieder in den alten Zustand zurückversetzen, falls er nach Ihren Eingriffen nicht mehr starten sollte. So ausgerüstet, können Sie die Empfehlungen risikolos ausprobieren. Unser Testrechner verfügt mit dieser Konfiguration (MS-DOS 5.0, Windows für Workgroups 3.11) über 631.714 freie Bytes im Arbeitsspeicher.

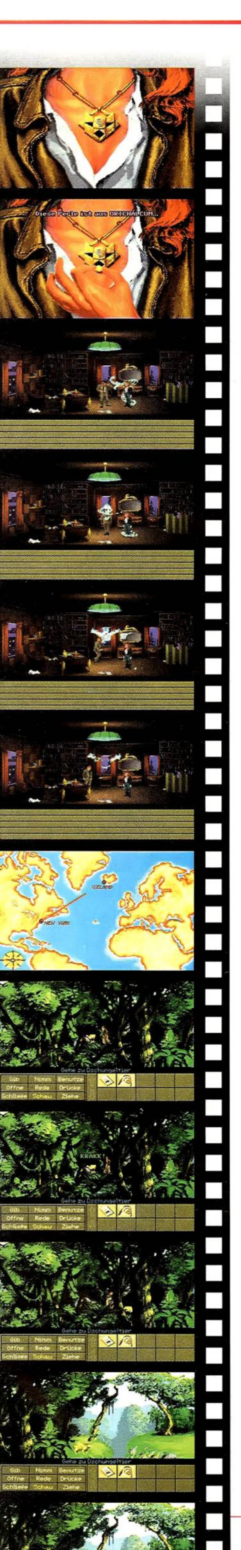
CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE
   NOEMS
DOS=HIGH,UMB
BUFFERS=10
FILES=40
COUNTRY=049,,C:\DOS\COUNTRY.SYS
DEVICEHIGH=C:\DEV\MTMCDS.SYS
   /D:MSCD001 /P:320 /I:11 /x
```

AUTOEXEC.BAT

```
C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE /X
   2048 512
PROMPT $P$G
PATH C:\DOS;C:\WINDOWS
SET TEMP=C:\TEMP
LH KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH DOSKEY/INSERT
LH C:\WINDOWS\MOUSE.COM
LH C:\WINDOWS\MSCDEX.EXE /S
   /D:MSCD001 /M:10
```

Achtung: Verwenden Sie zum Editieren der Systemdatei nur einen ASCII-Editor. Eingerückte Zeilen gehören in die vorstehende Zeile.



Indiana Jones 4: The Fate of Atlantis

Atlantis: Geschichte oder Mythos?

Indiana Jones, der in seinem Wissensdurst kein Abenteuer scheut, ist wieder unterwegs. Sagenumwobene Schauplätze der Geschichte muß er aufsuchen, um das Schicksal von Atlantis aufzudecken und die geheimnisvollen Kräfte dieser alten Kultur vor dem Mißbrauch durch finstere Agenten zu schützen.

Anno 1939...

Indiana Jones ist Doktor der Archäologie im Barnett College. Sein wissenschaftliches Thema ist die Erforschung der Insel Atlantis, die vor Jahrtausenden im Atlantik verschwunden sein soll. Sein Problem: Feindliche Agenten suchen ebenfalls das Inselreich Atlantis, um die magischen Kräfte der geheimnisvollen Kultur für ihre eigennützigen Zwecke zu nutzen.

Anno 1994

Indiana Jones ist nicht allein – auch heute noch befassen sich Privatleute und Wissenschaftler mit der versunkenen Inselgruppe Atlantis. Der Mythos sagt dieser Kultur geheimnisvolle Macht nach, und diese Annahme zieht bis in die Gegenwart unterschiedlichste Menschen magisch an. Die Insel Atlantis wird bereits im 4. Jh. v. Chr. von Platon, dem griechischen Philosophen aus Athen, in seinen Büchern Timaios und Kritias erwähnt. Sie soll ursprünglich eine Landbrücke zwischen den Kontinenten Amerika und Europa gewesen und nach einem gewaltigem Vulkanausbruch in den Tiefen des Atlantiks versunken sein.

Platon berief sich dabei auf die Berichte des attischen Dichters und Politikers Solon, der 200 Jahre zuvor (600 v. Chr.) Ägypten besuchte und dort von Atlantis gehört hatte. Ägyptische Priester hatten Solon von einer „wunderbaren und großen Königsmacht" erzählt, der die Inselbevölkerung und die Bewohner weiterer Inseln untertan waren. Es sei ein kriegerisches Volk gewesen, das jenseits der Straße von Gibraltar gelebt habe, bis es durch „Erdbeben und Überschwemmung" ausgelöscht wurde.

Indiana Jones hin, Platon her

Ungeachtet des sagenhaften Charakters von Platons Erzählung rätseln viele Zeitgenossen, wie es wohl wirklich war... Manche versuchen – ganz sachlich – zeitgenössische Naturkatastrophen, vor allem Vulkanausbrüche, vergleichbarer Dimension mit Atlantis in Verbindung zu bringen.

Andere ziehen – weniger sachlich – verschiedene Sagen und Legenden der griechischen Mythologie zur Lüftung des Geheimnisses um Atlantis heran. Der Zeitpunkt des Untergangs der Inselgruppe wird auf die wenigen Jahre zwischen 9.000 und 2.000 v. Chr. datiert. Selbst die Kirche fühlt sich vom Mythos angezogen. Es wird – selbstverständlich kontrovers – diskutiert, ob biblische Ereignisse mit dem Untergang von Atlantis in Verbindung zu setzen sind, z. B. die Wolken- oder Feuersäule, die den Israeliten den Weg zeigte bei ihrer Flucht aus der ägyptischen Gefangenschaft (2. Buch Mose). Dann hätte jedoch alles im Mittelmeer stattgefunden.

Indiana Jones scheint solchen Spekulationen jedenfalls schon einen gehörigen Schritt voraus zu

sein. Oder bezweifelt etwa jemand, daß er das untergegangene Inselreich Atlantis finden wird? Immerhin wird er auf seiner Suche von einer gehörigen Portion Idealismus und von gerechtem, gutem Denken getragen, denn er will Mythos und Kultur vor Ausbeutern schützen.

Das Abenteuer

Indiana Jones streift auf seiner Suche nach Atlantis nicht nur Mythos und Historie. Ganz sachlich geht es zu, wenn Indy auf der Suche nach der Statue in den Lagerräumen des Barnett College durch die Decke der Bibliothek fliegt. Auch später – nach der Opening-Session – in der pulsierenden Weltstadt New York muß er sich ganz nüchtern überlegen, wie er den hartnäckigen Türsteher am Theater bequatscht (oder besser gleich umhaut?), um zu seiner Ex-Kollegin und Parapsychologin Sophia Hapgood zu gelangen, die dort einen Vortrag hält.

An einer bestimmten Stelle im Spiel muß Indiana Jones die Entscheidung treffen, wie er überhaupt vorgeht: ob er mit Sophia die abenteuerliche Suche fortsetzen soll (der Team-Weg), ob er mit Einsatz aller Vernunft und genauem Nachdenken allein weitermachen soll (der Puzzle-Weg), oder ob seine Suche mit ein paar deftigen Action-Szenen aufgelockert werden soll (der Aktions-Weg). Alle Wege führen durch die halbe Welt bis nach Atlantis, gelegentlich überkreuzen sie sich.

Starthilfe

Steigen Sie in Indys Fußstapfen und machen Sie sich auf den Weg. Logische Überlegung, Scharfsinn, Mut und gesunder Menschenverstand sind Eigenschaften, die Sie in diesem Abenteuer nötig haben werden. Verzweifeln Sie nicht, wenn der eingeschlagene Weg zunächst als Sackgasse erscheint oder endlose Gespräche mit irgendwelchen Leuten ergebnislos scheinen. Nach angemessenem Grübeln fällt Ihnen die Lösung (wahrscheinlich) ein.

Dem Spiel liegt neben einer ausführlichen Beschreibung aller Funktionen eine kleine Starthilfe für völlig entnervte Spieler bei. Hier sind der Lösungsweg im Team, also mit Sophia, und einige Tips für den Anfang zu lesen. Aber nur, wenn Sie absolut nicht mehr weiter wissen... *CM*



Kurzinfo

Name:	Indiana Jones 4: Fate of Atlantis
Inhalt:	3D-Adventure-Spiel
Bestellnummer:	RG-303
Preis:	DM 49,90
Systemanforderungen:	

Komplettlösung



Gewiß, Rätsel gehören zu jedem Adventure, und wenn sich ein Spiel an einem Abend durchspielen läßt, hat es seinen Zweck verfehlt. Andererseits aber ist die Phantasie eines mehr oder weniger erleuchteten Programmierers nicht immer nachvollziehbar, und nicht jeder Anfänger weiß auf Anhieb, worauf er zu achten hat und was er tunlichst vermeiden sollte. Wer kundige Bekannte anrufen kann, ist fein raus; allerdings sollen schon Freundschaften an späten Anrufen zerbrochen sein, denn derartige Probleme stellen sich grundsätzlich zu nachtschlafender Zeit – dabei würde ein Blick ins Lösungsheft genügen. Die Komplettlösung der Firma *CPS Heidak* hilft Ihnen aus jeder Patsche, und wer es sich ganz einfach machen will, der kann den Lösungsweg Schritt für Schritt nachvollziehen. Machen Sie die Probe aufs Exempel: die in diesem Heft abgedruckte Lösung zu THE LAST CRUSADE stammt aus der gleichen Reihe und entspricht dem gleichen hohen Standard des CPS-Verlags. Jede Lösung aus dem Hause CPS beschreibt einen tatsächlich gespielten Lösungsweg, ergänzt durch einen dokumentierten Satz Lagepläne. Die Lösung zu THE FATE OF ATLANTIS können Sie gleich mitbestellen. *Weitere CPS-Superclassics sind im Fachhandel erhältlich.*

Kurzinfo

Name:	Komplettlösung zu THE FATE OF ATLANTIS
Inhalt:	Vollständiger Lösungsweg mit Lageplänen
Bestellnummer:	RG-900 *Preis:* DM 17,95



Big Sea

... Stadtfürst sein dagegen sehr

Als Fürst durch die Stadt spazieren, auf eigener Scholle Güter produzieren, einen Goldsack im Keller wissen, eine Burg sein eigen nennen, via Handelsschiff durch die Weltmeere segeln und an fremden Ufern landen, das könnte so manchem auch heute noch Spaß machen!

Die Zeiten ändern sich...

In diesem Abenteuer übernehmen Sie die Rolle eines Stadtfürsten. Leider gab es aber zu jeder Zeit der Weltgeschichte Diebe, Hehler, Neider und lästige Widrigkeiten zuhauf, die das Leben zur Herausforderung werden lassen. Ihr Vermögen ist geschrumpft, nur noch ein Schiff mit unmotivierter Crew findet sich am Anlegeplatz. Ihr letzter eigener Immobilienbesitz präsentiert sich in Gestalt einer mickrigen Burg, und von Ihrem Ackerland sind auch nur einige lumpige Hektar geblieben. Das wenige Übriggebliebene muß zudem auch noch gegen mißgünstige Zeitgenossen verteidigt werden.

Neu beginnen

Bei dieser Ausgangslage heißt es, die Ärmel hochkrempeln und neu beginnen. Ihre Aufgabe besteht darin, Besitz und Ansehen wieder auf Vordermann zu bringen.

Je nach Mitspieleranzahl (maximal vier, jeder erhält einen Auftrag) erobern Sie bestimmte Städte oder ein ganzes Reich. Wer Ihr Hauptgegner ist, erfahren Sie von Ihrem PC. Sind alle Optionen im Titelbildschirm und vor allem der Schwierigkeitsgrad eingegeben, den Sie sich zutrauen, gelangen Sie per Mausklick in die Stadt. Ebenfalls per Mausklick erreichen Sie die verschiedenen Örtlichkeiten, die Schauplätze Ihres Schaffens. Schauen Sie sich am besten erst einmal alles an, und überlegen Sie sich dann, wie Sie vorgehen möchten.

Ohne Moos nichts los

Das Leben und die Umsetzung Ihrer Ziele ist vor allen Dingen teuer, Sie werden also eine Menge Geld verdienen müssen. Soviel soll verraten werden: Ohne vernünftige Truppen kein Sieg! Bares ist also vor allem wichtig, um Soldaten anzuheuern und zu bezahlen. Diese haben – je nach Stärke – ihren Preis. Es müssen also Handelsgüter, Kaffee, Fleisch, Wein, Gewürze und Bananen, erwirtschaftet werden, die Sie wieder verkaufen können. Noch ein Tip: Es muß nicht jede Mark verdient sein, Ackerland können Sie auch einmal von einem Feind stibitzen!

Haben Sie fruchtbares Land zur Verfügung, bestimmen Sie, was angebaut werden soll, und die Produktion beginnt. Sie widmen sich nun ganz dem Handel. Ein Schiff muß in der Stadt liegen, in der die Waren produziert werden, und ein Warenlager am Hafen zur Verfügung stehen. Das Verladen der Ware und den Handel erledigen Sie selbst. Da es noch keine Verbindung durch den Äther gibt, müssen Sie viel reisen. Sie können einen Reisedrachen benutzen, aber dieser ist teuer, und zumindest am Anfang sollten Sie Ihre Börse im Auge behalten. Billiger ist es, mit den eigenen Schiffen mitzureisen. Das ist auf jeden Fall abenteuerlicher, zumal Stürme oder Flauten, der Verlust der Crew, Piratenüberfälle und ähnliches an der Tagesordnung sind. Unterwegs treffen Sie wahrscheinlich gute und böse Zauberer. Gelingt es Ihnen, einen guten Zauberer auf Ihr Schiff zu komplimentieren, wird er in einer Ihrer Städte die Truppen motivieren und stärken. Ihre Armee besteht übrigens aus einer illustren Schar: Drachenreiter, Bogenschützen, Musketiere, Ritter und Leibwächter. Diese können Sie beliebig, aber sinnvoll einteilen, dort, wo Not am starken Mann ist. Neben kaufmännischem Gespür ist also auch strategisches Handeln gefragt.

Und wenn das Geld ausgeht? Lassen Sie den Kopf nicht sinken, und denken Sie an den „amerikanischen Traum“: Verdingen Sie sich eine Weile als Kellner oder Drachenpfleger, und es wird wieder Auftrieb geben.

Kurzinfo

Name:	Big Sea
Inhalt:	Handel- und Strategie
Bestellnummer:	RG-310
Preis:	DM 59,90
Systemanforderungen:	

Merchant Prince

Einfluß, Macht und Geld gewinnen

Das könnte uns auch heutzutage gefallen! Der gute Onkel Niccolo, Gott hab' ihn selig, hinterläßt seinem Neffen ein ansehnliches Sümmchen und eine Karte der bis zum 14. Jahrhundert bekannten Welt mit dem letzten Wunsch, er möge Reichtum und Ansehen der eigenen Familie mehren und stärken.

Das zuweilen undurchsichtige, engmaschige Netz von Handel und Verkehr, Politik und Macht ist die Basis dieses Spiels. Es wird für alle spannend sein, die Interesse an wirtschaftlichen Zusammenhängen haben, die kaufmännische Fähigkeiten besitzen oder ausbauen wollen, oder die ein „training on the job" spielerisch vorbereiten möchten.

Das Besondere dieses Spiels ist zunächst die Zeit bzw. der Zeitraum. Zweihundert Jahre, das 14. und 15. Jahrhundert, hat man Gelegenheit, den Wunsch Onkel Niccolos zu erfüllen. In der frühen Renaissance galten selbstverständlich ganz andere Voraussetzungen für den Handel. Andere „rules of trade" waren Maßstab, andere Transportwege und -zeiten mußten in Kauf genommen werden, andere Güter kamen zu Markte. Vor allem gab es auch eine vom Klerus stark beeinflußte Politik in einer noch nicht ganz entdeckten Welt. Abenteuerlich geht es dann schließlich zu, wenn Seeräuber ins Spiel kommen.

Der Ausgangspunkt ist Venedig, damals ein Zentrum der handeltreibenden Welt. Sie haben die Aufgabe, komplexe Handelsbeziehungen überall in der Welt aufzubauen, und MERCHANT PRINCE hält, was es ankündigt: Mit- und Gegenspieler, Freunde und Verräter, Diebe und andere Geldgierige kreuzen Ihren Weg. Sie werden mit Ihnen streiten oder kooperieren, und zwar auf allen Ebenen: finanziell, politisch, religiös, militärisch, und wenn es sein muß auch kriminell. Alle werden an Ihrem Reichtum nagen wollen, und Ihr Hauptziel ist es, ihn zu schützen und zu mehren.

Diese Vielfalt läßt schon ahnen, daß das Spiel nicht wie der Inhalt „eines Krämerladens vor dem Bauch" zu überblicken ist.

Vor dem Start wählen Sie für bis zu drei Mitspieler (Freiplätze übernimmt der PC) einen Schwierigkeitsgrad aus, dadurch wird die Höhe des Kapitals und die Art der Ausstattung bestimmt. Alsdann hat man die Wahl zwischen einer historischen oder einer fiktiven Landkarte und der Anzahl der Spieljahre. Dann geht es los. Von Venedig aus schicken Sie nun ein Schiff in die noch unbekannte Welt. Bei jedem Zug, den Ihre Mitspieler machen, wird ein Stück der Weltkarte mehr preisgegeben. Entdecken Sie einen Hafen, können Sie versuchen, den Handel zu beginnen. Das Be- und Entladen der Güter übernehmen Sie mittels eines speziellen Menüs. Mit dem erwirtschafteten Geld kaufen Sie neue Ware, um noch mehr Geld zu verdienen. Das ganze Spiel ist in englischer Sprache, aber – um es positiv zu betrachten – glücklicherweise nicht im damals üblichen Latein.

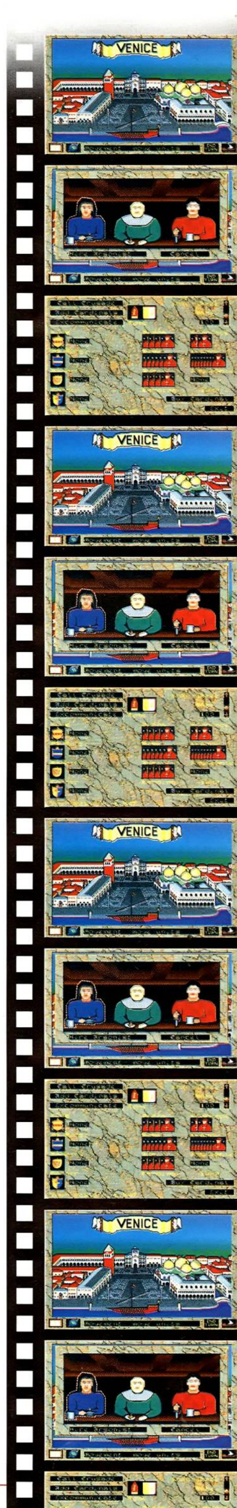
Und dann? Alles ist denkbar, wie im realen Leben. Sie können sich größere Schiffe kaufen, Flotten oder Armeen zusammenstellen und Piraten jagen. Oder die venezianischen Senatoren bestechen und einige Kardinäle für sich arbeiten lassen. Sie können auch einen Kopfjäger engagieren, um gefährliche Konkurrenten ausschalten zu lassen. Aber auf jeden Fall müssen Sie immer wieder Geld verdienen.

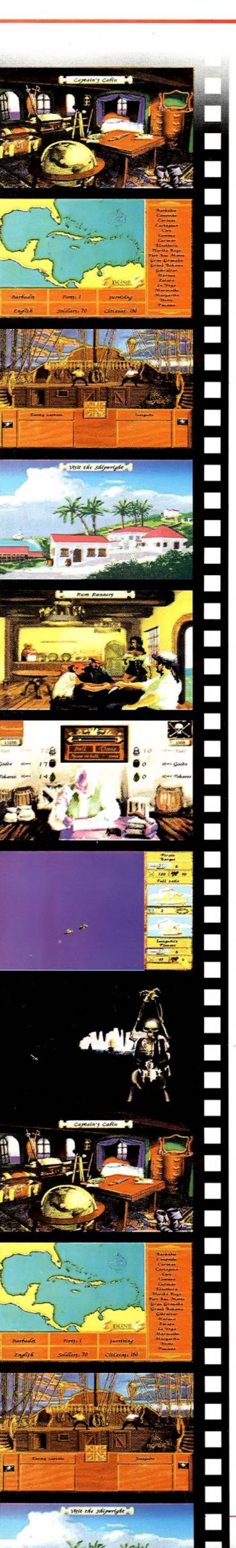
Das klingt alles sehr kompliziert? Nun ja, ein internationales Handelsimperium fällt niemandem in den Schoß. Ein Tip: Wenn man zum erstenmal spielt, ist es ratsam, zunächst das im (deutschen) Handbuch detailliert beschriebene Übungsspiel (START NEW) anzuwählen. Hier lernt man schon einiges, zum Beispiel über die Funktionen der Bauten in Venedig, den Preis der Ware, sie einzukaufen, zu bezahlen und einzuschiffen, sich gegen Piraten zu schützen, in den nächsten Hafen einzulaufen und die Ware an den Mann zu bringen.

CM

Kurzinfo

Name:	Merchant Prince
Inhalt:	Strategiespiel
Bestellnummer:	RG-278
Preis:	39,90
Systemanforderungen:	💻





Pirates! Gold

Freibeuter der Meere

Engländer, Spanier, Franzosen und Holländer teilten zu Zeiten, als Piraten die Weltmeere noch unsicher – oder spannend? – machten, die Kontrolle der Seemacht unter sich auf. Wählen Sie eine dieser vier Nationalitäten und schaukeln Sie durch salzige Gewässer, Holzbein, Augenklappe und ein krächzender Papagei sind mit von der Partie.

Darum geht es

Während Sie das Spiel installieren (auf nicht weniger als 20 MB Ihrer Festplatte!), haben Sie – nur unterbrochen von der Aufforderung zum Diskettenwechsel – erst einmal genügend Zeit, sich auf eine Karriere als Kapitän einzustimmen und einen geeigneten Plan dafür zu schmieden. Bei diesem Klassiker geht es nämlich ganz klassisch zu: zuerst eine Menge Einfluß gewinnen, viel Geld und andere materielle Werte sammeln, dann mit etwas Glück eine Braut anheuern, um schließlich als Pensionär – auf einer Parkbank in der Stadt (!) – beschaulich den eigenen Lebensweg Revue passieren zu lassen. Wenn Sie mit dem erworbenen Wohlstand, dem Erfolg (oder vielleicht der Braut?) nicht zufrieden sind, können Sie (weniger lebensnah) wieder ins Berufsleben einsteigen. Möglicherweise sind die „Versuchs-Ruhestände" eine Möglichkeit, hinter die letzten Geheimnisse dieses Spiels zu gelangen.

Die Ausgangslage

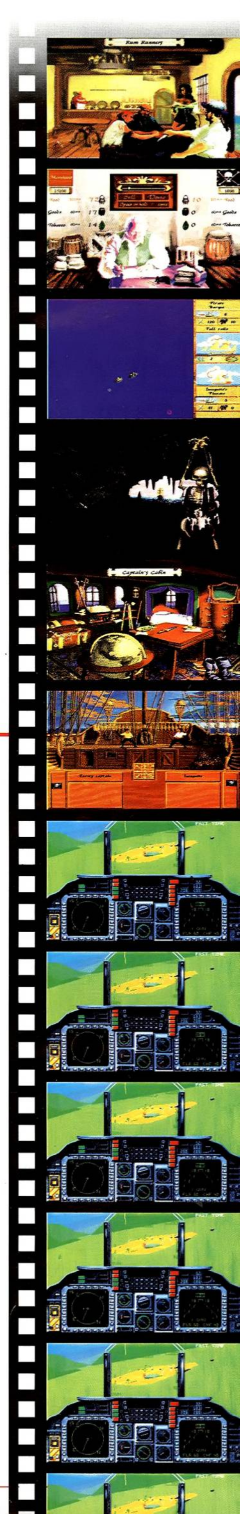
Ist schließlich das Hauptmenü zu sehen, wählen Sie unter den Menüpunkten EINE NEUE KARRIERE STARTEN, EIN BEGONNENES SPIEL WEITERFÜHREN oder AN BERÜHMTEN EXPEDITIONEN TEILNEHMEN. Anfängern kann man empfehlen, eine eigene Karriere zu starten.

Alsdann erscheint ein Bildschirm, der Ihnen die Auswahl einer Zeitspanne zwischen 1560 und 1680 anbietet. Das Handbuch empfiehlt Einsteigern „The Buccaneer Heroes – 1660". Okay, dann ist gottlob der 30-jährige Krieg schon vorbei.

Jetzt wählen Sie eine Nationalität, mit der Sie sich identifizieren können. Hier helfen Geschichtskenntnisse weiter. Wählen Sie beispielsweise „Engländer", ist nicht nur festgelegt, wo Sie starten und welche Schiffe Ihnen anvertraut werden, sondern auch, daß die Spanier Ihre Erzfeinde sind. Sollten Sie bereits im Jahre 1560 Ihre Piratenkarriere starten wollen, steht die holländische Nationalität nicht zur Verfügung, sie war nämlich zu der Zeit noch dem spanischen Königreich einverleibt. Die folgende Auswahl spezieller Fähigkeiten ist ausschlaggebend für die Bereiche Kampf, Navigation, Waffenarsenal, Weisheit, Charme und Medizin. Bestimmen Sie nun noch den Schwierigkeitsgrad. *Apprentice* ist am Anfang sinnvoll, dann erhalten Sie hilfreiche Informationen, beispielsweise, in wessen Wassern Sie segeln.

Erster Streich: Ein Duell überleben

Die Szene wechselt zu einem der wichtigsten Ereignisse im Piratenleben: Sie müssen sich duellieren und werden – wenn Sie gut genug sind – sozusagen „zum Pirat geschlagen". Das Handbuch gibt umfangreichen Aufschluß über die Auswahl der Säbel und die Richtlinien des Fechtens. So ausgebildet geht es dann endlich los. Am besten – per Mausklick – erst einmal in die Kneipe der Stadt.



Wege zum Erfolg

Ausgangsort ist die Stadt, deren Kneipe Sie nun vielleicht schon kennen, am Horizont liegt Ihr Schiff im Hafen. Vermögend werden Sie, indem Sie mit diesem Schiff in die Welt segeln und gut organisierte Beutezüge auf andere, reich beladene Schiffe unternehmen. Ruhm erlangen Sie mit Unterstützung des Landes Ihrer Nationalität und durch die kontinuierliche Mehrung Ihres Reichtums. Aber auch zu Lande können Sie Ihr Piratenunwesen treiben. Das Plündern von Städten oder die Freigabe von Gefangenen gegen Lösegeld garantieren auch ganz ansehnliche Sümmchen. Sollte Ihnen nach anstrengenden Jahren einmal nach einer Schaffenspause zumute sein, lassen Sie Ihre Seeleute doch derweil für Sie nach Gold graben. Körperliche Arbeit befreit von häßlichen Gedanken an Meuterei oder ähnliches.

Die Technik im Spiel

Die Grafik wirkt teilweise so nostalgisch wie das Thema, die Piraterie. Oft genug aber überzeugen liebevolle Details, gute Soundeffekte und historische Genauigkeit. Die „Mann-zu-Mann-Gefechte" bedürfen der Übung, denn Angriff und Rückzug werden schrittweise per Maus oder Tastatur ausgeführt. Mancher PC-Spieler ist mittlerweile schon an den – auf Knopfdruck – selbständig kämpfenden Helden gewöhnt. Aber dies muß keineswegs ein Nachteil sein. Die Seeschlachten, also Schiffe gegen Schiffe, sind dafür sehr lustig anzusehen, wenn Sie erst einmal herausbekommen haben, wie es funktioniert. Solange schippern Sie nämlich als winziges Schiffchen in einem großen blauen Meer.



Kurzinfo

Name:	Pirates! Gold
Inhalt:	Handelssimulation und Strategie
Bestellnummer:	RG-285
Preis:	DM 49,90
Systemanforderungen:	💻 💻 💻

Harrier Assault

Reif für die Insel?

Die UNO ruft, und wenn alle noch zaudern, sind die Amerikaner schon am Ort des Geschehens. Für Freunde amerikanischer Militär-Einsätze geht es diesmal auf eine Insel in den Indischen Ozean, die 1975 von Indonesien annektiert wurde: Ost-Timor

Wer nicht mehr nur – wie in vielen Flugsimulationen – brav die Befehle anderer ausführen möchte und danach lechzt, das Kommando auch einmal selbst in die Hand zu nehmen, für den wird dieses PC-Spiel, Flugsimulation und Strategiespiel in einem, interessant sein.

Als Kommandeur übernehmen Sie die Leitung der Operation „Ocean Saber", und führen strategische und taktische Einsätze Ihrer gesamten Einheit gegen den gut bewaffneten und zahlenmäßig überlegenen Gegner. Die „Rapid Deployment Force" (Schnelle Eingreiftruppe) besteht aus Sturmangriff- und Landungsbooten, Geleitschutz für Kriegsschiffe, Versorgungsschiffen, Hubschraubern und einem Geschwader von Kampfflugzeugen. Als Pilot des AV-8B Harrier Assault steht Ihnen ein Senkrechtstarter mit in der Tat atemberaubenden Eigenschaften zur Verfügung. Wenn Ihnen die Aufgabe der Kommandatur zu gefährlich oder zu anstrengend erscheint, bleibt die Möglichkeit, dem Computer zeitweilig die Leitung zu übertragen. Nach Auskunft des (deutschen!) Handbuchs ist der PC allerdings ein lausiger Stratege, und seine Minuspunkte gehen auf Ihr Konto. Wenn Sie also gewinnen wollen, müssen Sie entweder ein Super-Pilot sein oder dem PC nicht zu oft die Führung überlassen.

CM

Kurzinfo

Name:	AV-8B Harrior Assault
Inhalt:	Flugsimulation und Strategie
Bestellnummer:	RG-313
Preis:	DM 49,90
Systemanforderungen:	💻



Airbus A320 USA Edition

Topgun im Airbus?

Tom Cruise – Held vieler Topgun-Episoden – kann man sich als Captain eines Airbus schlecht vorstellen. Der A320 ist eben kein F16-Fighter und die Lufthansa bietet – gottseidank – keine Jobs für tatendurstige Abenteurer. Verlangt sind vielmehr Umsicht, eine optimale Streckenplanung und solide Arbeit im Cockpit. Wer lieber den Geist als die Nerven strapaziert, ist mit diesem Flugsimulator also bestens bedient.

Das Programm-Paket

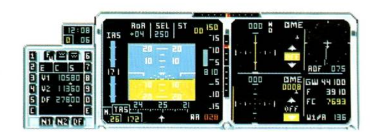
Dank der deutschen Anleitung ist die Installation kein Problem. Das Programm kann sogar von der Diskette aus, also ohne Benutzung der Festplatte gespielt werden. Es folgt als erste Flugstunde ein kurzer Rundflug über Los Angeles, der in der deutschen Anleitung Schritt für Schritt erklärt wird. Für alle weiteren Unternehmen sind Sie allerdings auf die englischsprachigen Handbücher und Karten angewiesen. Die USA Edition des A320 Simulators enthält originale Luftverkehrskarten der gesamten USA und des südlichen Kanada mit den Positionen und Frequenzen aller Funkfeuer und Kontrollen. Außerdem finden Sie genaue Angaben zur geographischen Lage sämtlicher Verkehrsflughäfen der USA samt deren Einrichtungen zum Instrumenten-Landeanflug.



Wegen der bekannten Unterschiede zwischen amerikanischen und deutschen Keyboards sind nicht alle Tastaturbelegungen im amerikanischen Handbuch auf europäische Computer übertragbar, und leider ist auch die deutsche Anleitung in diesem Punkt nicht immer korrekt: Die Peilung der Navigationsinstrumente wird mit den Tasten X und Y (Instrument NAV1) beziehungsweise SHIFT RECHTS und ALT (Instrument NAV2) verstellt.

Der Airbus A320

Bekanntermaßen ist der Airbus gespickt mit elektronischen Flughilfen, die dem Piloten das Leben erleichtern: Zwei unabhängige Navigationsinstrumente peilen verschiedene Radiobojen an und informieren Sie bei jedem Wetter über Kursabweichungen, wenn Sie den Autopilot nicht gleich automatisch steuern lassen wollen. Im Handbetrieb verhindert die elektronische Flughilfe selbstmörderische Flugmanöver (natürlich nur, wenn sie eingeschaltet ist), und auch die Fluggeschwindigkeit kann auf Wunsch automatisch konstant gehalten werden. Per Instrumenten-Landung gelingt sogar das Landen auf vielen Flughäfen teilweise oder vollständig automatisch. Natürlich können Sie auch alle Funktionen „von Hand“ bedienen. Dann wird das Fliegen allerdings schnell zum Abenteuer, denn der Airbus ist eine ziemlich große und träge Kiste, die nicht jeden Pilotenfehler verzeiht.



Das Leben als Pilot

Der eigentliche Reiz des Simulators erschließt sich dann, wenn Sie wirklich in die Rolle des verantwortlichen Lufthansa-Piloten schlüpfen. Denn dann müssen Sie Ihre Luftkarten studieren und scharf überlegen, auf welcher Route Sie Ihr Ziel am besten erreichen können. Sie bestimmen, ob Sie sich an die offiziellen Luftstraßen halten wollen, welche Funkfeuer Sie anpeilen wollen und wieviel Kerosin getankt wird. Alles in allem eine ziemlich kniffige Arbeit und eine große Verantwortung. Zum Glück können Sie Übungsflüge ohne Passagiere machen...

Ihre Karriere bei der Lufthansa

Sie beginnen als „Student Pilot". Sobald Sie sich nach einigen Trainingsflügen sicher genug fühlen, können Sie mit dem aktiven Dienst beginnen. Nun erhalten Sie Ihr persönliches Logbuch, in dem alle Flüge und Ihre Leistungen festgehalten werden. Ihr Arbeitgeber Lufthansa stellt hohe Anforderungen: Flugmanöver, die zu Beschwerden der Passagiere führen könnten (zum Beispiel zu steile Sinkflüge oder zu scharfe Kurven) führen ebenso zu Minuspunkten wie Verspätungen oder gar Irrflüge. Auch an die Umwelt (und ans Geld) müssen Sie denken: Weil überschüssiger Treibstoff aus Sicherheitsgründen vor der Landung abgelassen werden muß, wird eine allzu großzügige Kerosinreserve mit Punktabzug bestraft. Wenn Ihnen allerdings der Sprit schon vor dem Ziel ausgeht, dürfte Ihnen die Degradierung ziemlich sicher sein, auch wenn Sie den Vogel noch irgendwo landen sollten.

Fast wie im richtigen Leben verlangt die Lufthansa vor einer Beförderung Flugerfahrung, das heißt eine bestimmte Mindestzahl von Flügen ohne große Punktabzüge, sowie einen Prüfungsflug, bei dem noch strengere Maßstäbe an Ihre Leistungen gelegt werden. Nur wer keine Fehler macht, kann es bis zum Kapitän oder gar Chefpilot bringen. Der Weg nach oben ist allerdings steil. Wie beim Fliegen, so geht es auch mit der Karriere schneller abwärts als hinauf.

Immerhin: Als Chief-Pilot werden Sie auch im echten Airbus zurechtkommen, wenn der Pilot unterwegs plötzlich ausfallen sollte...


Kurzinfo

Name:	Airbus 320 – USA Edition
Inhalt:	Ziviler Flugsimulator
Bestellnummer:	RG-230
Preis:	DM 68,80
Systemanforderungen:	

Air Warrior SVGA

Spitfire contra Focke-Wulf

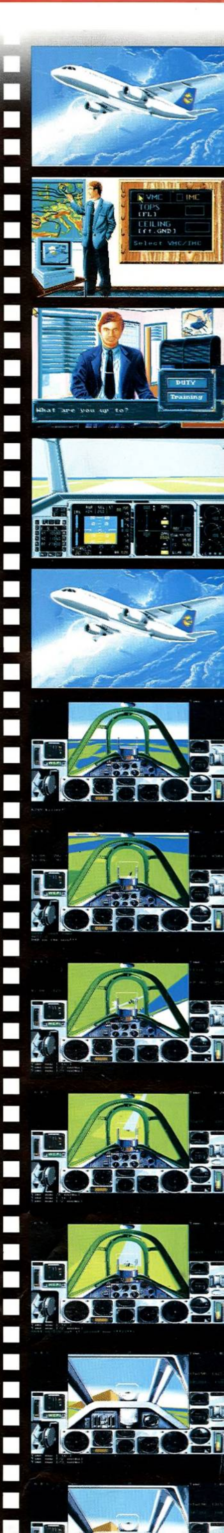
Sicher im heimischen Sessel sitzend die legendären Fliegerduelle der Luftschlacht um England „live" zu erleben, hat seinen besonderen Reiz. Denn die Oldtimer-Flugzeuge mußten noch ohne elektronische Flughilfen auskommen, und in ihre Technik kann sich auch ein Nicht-Flugingenieur hineinversetzen. Außerdem findet keine der verfügbaren Bordwaffen selber ihr Ziel, so daß fliegerisches Geschick und taktische Finesse zu ihrem Recht kommen. Aber AIR WARRIOR bietet noch viel mehr...

Das Programm



AIR WARRIOR ist eine Luftkampf-Simulation, die keine Wünsche offen läßt. Sie können in Europa oder über pazifischen Gewässern fliegen. In jedem Fall haben Sie die Auswahl zwischen drei Ländern mit ihren Flugplätzen oder Flugzeugträgern. Das Programm stellt zehn verschiedene Jagdflugzeuge mit ihren jeweiligen Stärken und Schwächen zur Verfügung, dazu kommen fünf Bomber, Panzer und Flugabwehr-Geschütze. Sie können allein spielen und einfache Erkundungsflüge machen oder sich im Luftkampf mit bis zu vier Gegnern messen. Sie können Bomber abfangen oder eskortieren, gegnerische Flugplätze erobern oder zerstören, und Sie können sich bei Ihren Missionen von computergesteuerten Kameraden (Wingmen) unterstützen lassen.

Eine variable Realismus-Einstellung erlaubt verschiedene Schwierigkeitsgrade, indem Sie den Zeitlauf verlangsamen, die Reaktionen Ihres Flugzeugs etwas gutmütiger gestalten und Munitionsreserven erhöhen können. Auch gegen die Wirkungen extremer Beschleunigungen und (in gewissen Grenzen) gegen feindlichen Beschuß können Sie sich immunisieren. Wahre Könner spielen natürlich bei voller Realismus-Einstellung. Sie werden dann allerdings sehr schnell lernen, warum die Lebenserwartung eines Jagdpiloten im Ernstfall recht niedrig ist.





Fliegen lernen

Das Fliegen der alten Jagdbomber in AIR WARRIOR ist kein Kinderspiel. Die Maschinen reagieren in extremen Situationen recht unberechenbar, sie verfügen über begrenzte Reserven an Schub, und sie sind (zumindest bei echter Einstellung des Realismuswertes) sehr verwundbar.

Auch die Steuerung am PC bedarf einiger Gewöhnung. Mit Flightstick oder Thrust Master haben Sie es zwar etwas leichter als mit der Maus, dennoch müssen Sie in jedem Fall recht viele Optionen mit der Tastatur wählen, und das kostet Ungeübte wertvolle Zeit. Wie im richtigen Leben müssen Sie bei AIR WARRIOR alles im Auge und im Griff behalten: Die Einstellung der Klappen und Ruder, Motorleistung, Radar, Rundumsicht, Flughöhe (das Flugzeug reagiert in großen Höhen anders, das liegt am Luftdruck), Zielsystem usw.

Sehr hilfreich ist die Geschützkamera, mit der Sie Ihre Aktionen festhalten und speichern können. Dies ist der beste Weg zu lernen, was Sie im Kampf falsch gemacht haben.

Für Cracks: Die Hauptarena

Seinen ganzen Reiz entfaltet das Spiel aber erst, wenn Sie es „online" per Modem spielen (empfohlene Baudrate mindestens 2400) und gegen „echte" Gegner antreten. Weltweit tobt ein ständiger Luftkampf in den Telefonnetzen: AIR WARRIOR ist online zugänglich in Amerika und in vielen europäischen Ländern von Gibraltar bis Finnland. Wenn Sie ein guter Flieger sind (und über etwas Kleingeld verfügen): Wählen Sie sich per Modem in die Hauptarena, suchen Sie sich ein Flugzeug aus oder werden Sie Mitglied einer Bomberbesatzung. Nehmen Sie teil an großen Feldzügen oder kleineren taktischen Engagements. Die AIR WARRIOR-Fangemeinde freut sich immer über einen Neuzugang.

CM



Kurzinfo

Name:	Air Warrior SVGA
Inhalt:	Flugsimulation
Bestellnummer:	RG-181 (3,5 Zoll-Disketten) RG-254 (CD-ROM)
Preis:	DM 69,90 (beide Versionen)
Systemanforderungen:	(CD-ROM)

Legends of Valour

Werwolfleber in Aspik

Mitteldorf ist eine idyllische Stadt an den Hängen der Vulkaninsel Wolfsbrut. Die Aussichten für junge Abenteurer, Geld und Ruhm zu finden, scheinen grenzenlos. In der Stadt pulsiert das Leben in Gaststätten, Pensionen und Geschäften. Die Bewohner pflegen jedoch merkwürdige Gebräuche und Rituale...

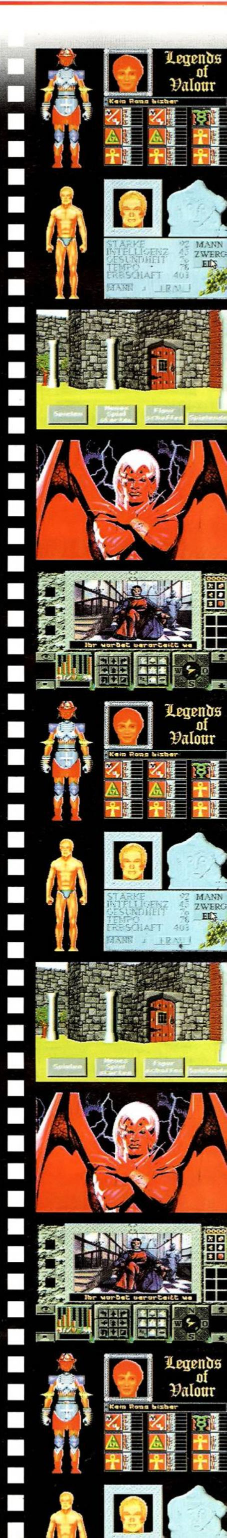
Die Hauptrolle übernehmen

In diesem Rollenspielabenteuer spielen Sie mit! In der Packung befindet sich bereits ein Brief an Sie. Cousin Sven sitzt offenbar in der Tinte, und Sie werden ihn in Mitteldorf suchen. Um sich ein Bild zu machen, was zur Zeit in der Stadt los ist, erhalten Sie die „Mitteldorf Post" und zur besseren Orientierung auch einen Stadtplan. Betrachten Sie die Installation als „Reise nach Mitteldorf", und schon befinden Sie sich vor den Toren der Stadt.

Eine philosophische Frage

Sie werden den Helden schaffen, den Sie in diesem Spiel spielen möchten, quasi Ihr Alter Ego. Fragen Sie sich also ernsthaft „Wer bin ich?", und wählen Sie dann den Menüpunkt SPIELFIGUR ERSCHAFFEN.

Bevorzugen Sie eine Frauenrolle oder eine Männerrolle? Sind Sie Mensch, Zwerg oder Elfe? Oben rechts im Bildschirm sehen Sie Ihr Portrait und eine Steinmaske. Treffen Sie eine Wahl, klicken Sie dann auf die Gesichtszüge der Maske, und Ihr Konterfei verändert sich nach Ihren Wünschen.



Übrigens könnte Ihr Bild hier tatsächlich zu sehen sein! Wenn Sie die grüne Karte (im Karton) ausfüllen und ein Paßfoto verschicken, erhalten Sie gegen Gebühr eine Diskette und eine Installationsanweisung, um Ihr Bild in die Auswahl aufzunehmen.

Die Werte der vier Eckdaten Ihres Charakters werden zufällig zusammengestellt. Wer damit gar nicht zufrieden ist, klickt mit der Maus auf Ende und startet neu. Eine Hilfe: Die Werte für den Mensch sind ausgewogen, Elfen sind klüger und schneller, Zwerge gesund und stark.

Im nun folgenden Bildschirm sehen Sie Ihr Heimatdorf. Sie erfahren den Namen und Beruf des Vaters und tippen für sich selbst einen Namen ein. Ein passendes Equipment können Sie sich ebenfalls zusammenstellen, gegen Bares natürlich. Wenn Ihnen die Ausstattung angemessen erscheint, klicken Sie in den Horizont über Ihrem Heimatdorf und beenden das Untermenü der Option SPIELFIGUR ERSCHAFFEN.

Erste Überlebensregeln

In Mitteldorf herrschen noch Recht und Ordnung, die „Stadtwache" sorgt dafür, daß es auch so bleibt. Jeder, der sich einfallen läßt, dagegen zu handeln, erhält einen herben Rüffel. Außerdem mag die Stadtwache keine Taugenichtse, Landstreicher oder überhaupt Fremde. In eine dieser Schubladen wird man Sie wahrscheinlich immer stecken. Bringen Sie also die Wachen nicht gegen sich auf und sehen Sie zu, daß Sie nicht sofort an Hunger oder Durst sterben. Achten Sie auf stumpfe Gegenstände, meiden Sie Vampirbisse und Steuervergehen.

In Mitteldorf

Trotz aller edlen Ziele, die Sie nach Mitteldorf geführt haben, sollten Sie die Grundbedürfnisse und den Zustand Ihrer Spielfigur immer im Auge zu behalten. Auch Helden sind manchmal müde...

Stellt sich also Hunger, Durst oder Müdigkeit ein, liegt der Gedanke nahe, in eine Kneipe oder Gaststätte zu gehen und vielleicht ein Zombiesüppchen und Werwolfleber in Aspik zu bestellen. Das klingt gewöhnungsbedürftig, stärkt aber Leib und Seele. Wer müde durch die Straßen läuft, ist möglicherweise so schlapp, daß ihn jede Oma umhaut. Eine Mütze voll Schlaf in einer Herberge ist also angebracht.

Ausgeruht können Sie sich dann auf Erkundung durch die Stadt begeben. Die Bürger von Mitteldorf sind gesprächig, wenn auch die Antworten eher knapp und dümmlich wirken. Mancher fühlt sich sogar plump angequasselt, also ist es auch an der Zeit, sich ein paar Gedanken zur Selbstverteidigung zu machen. Ebenso wichtig ist die Überlegung, wie man an einen einigermaßen lukrativen Job herankommt. Die eigene Börse ist nämlich schnell leer, wenn nichts dazu verdient wird. Vergessen Sie nicht, daß Sie für jedes Teil Ihrer Ausrüstung, für jedes Essen und für jedes Getränk bezahlen müssen.

Der offizielle Reiseführer

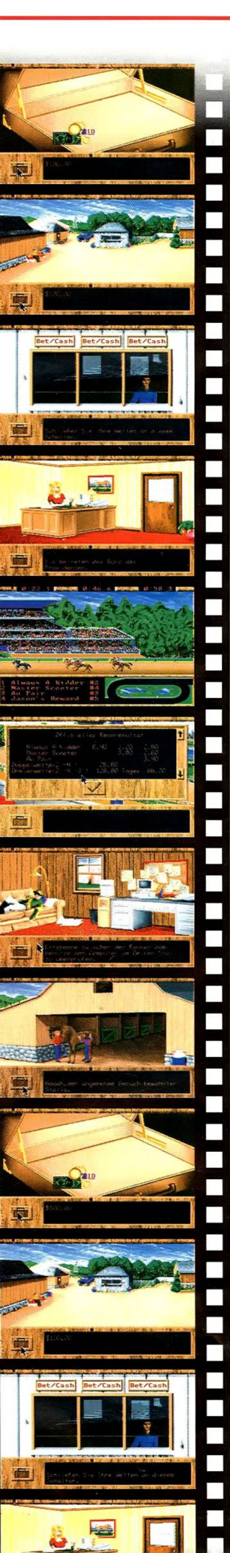
Es sieht also so aus, als müßte man sich für längere Zeit in Mitteldorf einrichten, um den verschwundenen Cousin zu finden. Der offizielle Reiseführer, der in Form eines detaillierten, deutschen Handbuchs dem Spiel (das Spiel ist ebenfalls komplett in deutscher Sprache) beiliegt, leistet hervorragende Dienste. Hier erfahren Sie Elementares zu günstigen Unterkünften, preiswerter Verpflegung und gemütlichen Kneipen.

Sie finden zudem Unterstützung bei der Suche nach einem Job, Verhaltensregeln für die Mitgliedschaft in Gilden und ähnlichem sowie gute Tips, sollten Sie von der Stadtwache vor Gericht geschleppt werden. Es wird nicht allzu lange dauern, und Sie müssen sich wegen Herumschnüffelei, Trunkenheit oder Ruhestörung verantworten.

CM

Kurzinfo

Name:	Legends of Valour
Inhalt:	Rollenspiel
Bestellnummer:	RG-168
Preis:	DM 49,90
Systemanforderungen:	



Quarter Pole

Eine Nasenlänge voraus

Herrliche Vollblüter in der Bahn und (oft) blaues Blut auf den Tribünen! Pferderennsport ist edel und zieht schon seit jeher ein spezielles Publikum an. Die einen sitzen mit Feldstechern und großen Hüten in den Rängen, die anderen haben den letzten Groschen auf den Außenseiter gewettet und blinzeln durch den Zaun.

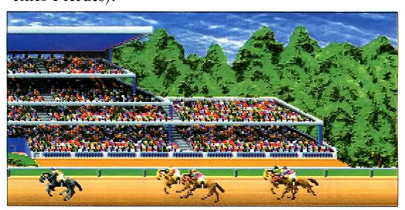
Wenn Ihnen diese Gesellschaft und die Atmosphäre auf Rennplätzen gefällt, dann wird Ihnen auch dieses Abenteuerspiel gefallen. Hier können Sie sich auf drei Arten in die Welt der großen Galopprennen einklinken: Entweder Sie werden Rennstallbesitzer, oder Sie wetten, oder Sie tun beides. Wenn Sie mit Pferden und Rennen vertraut sind, wird Sie die wirklichkeitsgetreue Programmierung erfreuen, wenn Sie ohne bereits erworbenen Sachverstand spielen möchten, dann bringt die Option *Der heiße Draht: Wie man einen Tag auf der Rennbahn genießt* bereits Abhilfe. Hier erfahren Sie einiges zum Rennsport und seinen Regeln.

Am Start

QUARTER POLE ist sehr bedienerfreundlich. Nach erfolgreicher Installation entscheiden Sie sich für Ihre Rolle im Spiel und geben einen Namen ein. Mit Klick auf START befinden Sie sich im Rennbahngelände von Blue Rock Down in Nordamerika. Unten links im Bild ist eine Aktentasche zu sehen, in der sich alle Ihre Utensilien befinden, z.B. Geld, Tickets oder Rennprogramme. Sie können Haus und Hof beim Wetten verlieren, die Aktentasche verlieren Sie nicht.

Den Tag verbringen

Schauen Sie sich im Gelände um, indem Sie einfach auf die Stelle klicken, an die Sie möchten. Wenn Sie jemanden ansprechen wollen, klicken Sie einfach auf diese Person. Wer allerdings für einen anderen Rennstall trainiert oder gerade sein letztes Hemd verloren hat, wird nicht mit den heißesten Tips aufwarten. Schauen Sie bei Big Al's Schalter herein (hier gibt es die beste Tippliste), reden Sie mit Arnie (er läßt kein Rennen aus und handelt oft als Agent für Leute, die Pferde kaufen oder verkaufen), gehen Sie in die Ställe (Julie ist die Pferdepflegerin) oder in den Aufenthaltsraum, wenn noch etwas Zeit bis zum nächsten Rennen ist (hier finden Sie neben vielem anderen zum Beispiel die Zucht- und Renngeschichte eines Pferdes).



Jeder Besucher der Rennbahn darf wetten, wenn Sie allerdings ein eigenes Pferd im Rennen haben, müssen Sie – nicht nur ehrenhalber – auf Ihr Pferd setzen. Im Wettbüro schließen Sie die Wetten ab, der Mindesteinsatz ist zwei Dollar. Ein Tip: Vernichten Sie Ihre Wettscheine nicht, ehe die Rennresultate offiziell am Monitor ausgegeben wurden, und vergessen Sie nicht, Ihren Gewinn abzuholen.

Umsatteln zum Rennstallbesitzer

Wenn Sie nicht nur wetten möchten, haben Sie die besten Möglichkeiten, einen erfolgreichen Stall aufzubauen. Zum Kauf guter Pferde verpassen Sie nicht die jährliche Auktion im Zelt, hier werden Pferde gehandelt, die noch keine Rennen gelaufen sind. Holen Sie am besten vorher im Büro des Präsidenten einen Auktionskatalog. Dort sitzt auch Jennifer, die Sekretärin, die vieles erledigen kann.

Sobald Sie dann Pferdebesitzer sind, müssen Sie als erstes einen Trainer mit staalicher Lizenz einstellen. Dazu gibt es am Computer im Aufenthaltsraum viel Unterstützung, aber auch die Leute auf der

Rennbahn halten sich mit ihrer Meinung über Trainer nicht zurück. Wenn Sie mit Ihrem Trainer „auf's falsche Pferd gesetzt" haben, können Sie ihn feuern, müssen aber gleich einen Ersatz finden.

Wenn Sie Ihre gut trainierten Pferde samt Jockey ins Rennen bringen möchten, sollten Sie gut informiert sein, welche Arten von Rennen es gibt. Möglicherweise müssen Sie vor der Teilnahme Pferd und Reiter eine kleine Diät verordnen. Läuft Ihr Pferd nicht in Hochform, ist es möglicherweise verletzt, und Sie müssen es vom Rennsport zurücknehmen.

Sie ahnen, daß die Vielfalt der Möglichkeiten, einen Tag als Wetter auf der Bahn zu verbringen oder einen Rennstall aufzubauen, der dann mit allen Alltagsproblemen aufwartet, Spannung und Unterhaltung für Monate bringen kann. Ganz hervorragend ist auch das mitgelieferte deutsche Handbuch, das man ohne Übertreibung als „kleines Sachbuch zum Rennsport" beschreiben kann.

CM

Kurzinfo

- **Name:** Quarter Pole
- **Inhalt:** Abenteuerspiel
- **Bestellnummer:** RG-311
- **Preis:** DM 59,90
- **Systemanforderungen:**

Center Court Tennis





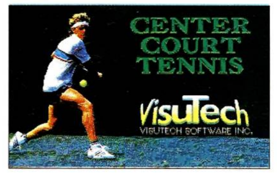


Gegen Bum-Bum antreten

Wenn man von einer Karriere als Tennisstar träumt, z.B. wie Michael Stich, Steffi Graf oder Boris Becker, und gerade keine geeigneten Gegner eine Herausforderung stellen, dann hilft vielleicht die Übung am PC.

Tennis spielen am PC ist vollkommen wetterunabhängig, strapaziert nicht Muskeln und Sehnen, selbst passende Kleidung ist nicht erforderlich. Überall, im Anzug in der Mittagspause und im Schlafanzug nach Mitternacht, können Sie ein kleines Match wagen.

Das Spiel braucht nicht einmal auf der Festplatte installiert zu werden. Tippen Sie einfach TENNIS, und los geht es. Das nun erscheinende Hauptmenü läßt zunächst einige Einstellungen und Optionen zu. Mit den Pfeiltasten (alternativ geht es natürlich auch mit dem Joystick) schiebt man die Bildschirm-Hand auf die gewünschte Funktion und wählt alsdann mit der Leertaste.



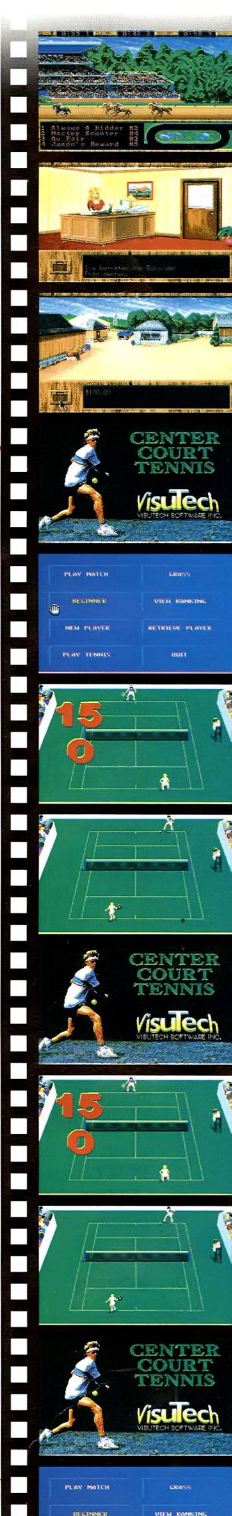
Zahlreiche Schwierigkeitslevels und die Auswahl unter drei Bodenbelägen ist möglich, zum Beispiel, ob man Anfänger, mittelmäßig oder fortgeschritten ist, oder ob man auf hartem Untergrund oder im Gras spielen möchte.

Ist alles Gewünschte eingestellt, zieht man die Hand auf PLAY TENNIS und bestätigt mit ENTER. Auf dem Spielfeld angekommen, achtet natürlich ein Schiedsrichter auf die Tennisregeln. Mit gelegentlichen Bewertungen und Zurufen mischt er sich ein. Die Schläge Ihres Spielers sind in Stärke und Winkel variierbar, und gelegentlich hört man auch hier mal ein Stöhnen, wenn es zu arg in den Muskeln reißt. Wer also im Besitz einer Soundkarte ist, der wird zusätzlich unterhalten und angespornt. Wie das Spiel steht, wird im Bildschirm jeweils eingeblendet.

CM

Kurzinfo

- **Name:** Center Court Tennis
- **Inhalt:** Tennis-Simulation
- **Bestellnummer:** RG-274
- **Preis:** DM 29,90
- **Systemanforderungen:**



Die Spiele zur CD

Achtung Einstiegsdroge! Riskieren Sie getrost einen Blick auf die Demoprogramme auf der Heft-CD – bei Risiken und Nebenwirkungen benutzen Sie einfach den Bestellschein gegenüber.

Rebel Assault

Ein Action-Spiel, das die Möglichkeiten der CD-ROM voll ausnutzt: atemberaubende 3D-Grafik, beeindruckend realistische Flug- und Filmsequenzen aus der „Star Wars"-Trilogie, Original-Filmmusik und Dialoge in hervorragender Qualität – REBEL ASSAULT käme als Diskettenversion auf etwa 200 HD-Disks ins Haus. *Power Play* (1/94) meinte völlig zu Recht:



„Wenn es einen Grund gibt, sich ein CD-ROM für den PC zuzulegen, heißt dieser REBEL ASSAULT." CD-ROM, Bestellnummer RG-328, **89 80 DM**

X-Wing

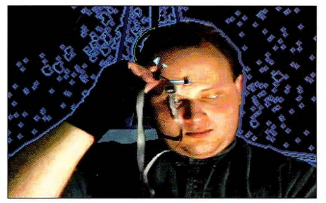
Der Krieg der Sterne ist eine unerschöpfliche Quelle der Inspiration für die Game-Programmierer von LucasArts. X-WING gewinnt dem Thema mehr flugtechnische Seiten ab als etwa REBEL



ASSAULT – was nicht heißt, daß Sie auf exzellente Grafik und guten Sound verzichten müßten. Wenn Sie Darth Vaders Todesstern mit allem angreifen, was das Star-Wars-Arsenal hergibt, ist allerdings auch eine gehörige Portion fliegerisches Können gefragt. Bestellnummer RG-327, **89 80 DM**

Delta V

Als Net-Runner im Cyberspace durchfliegen Sie verschiedene Levels, ständig gejagt und beschossen von anderen Runnern, die Ihnen ans Leder wollen.



Für Netzwerker besonders reizvoll: Bis zu sechs gegnerische Flugobjekte können im Netz von Kollegen gesteuert werden. Bestellnummer RG-318, **79 80 DM**

Might and Magic 3

„Ein wahrer Leckerbissen in Sachen Rollenspiele", befand *ASM* im Dezember '92, und das Urteil hat seine Berechtigung nicht verloren. Ein riesiges Spielareal und vertrackte Rätsel sorgen für Spannung. CD-ROM: Bestellnummer RG-329, 3,5-Zoll-Disketten: RG-325, je **49 80 DM**

Might and Magic 4

Die Fortsetzung des Rollenspielklassikers, in alter Qualität, aber mit neuer Handlung und verbesserter Grafik. CD-ROM: Bestellnummer RG-333, 3,5-Zoll-Disketten: RG-326, je **49 80 DM**

Ravenloft

Ein Vampirfürst stibitzt seinem Nachbarn das Lieblingsamulett. In der Rolle eines reisenden Priesters sind sie unterwegs, um das Kleinod zurückzugewinnen. Flüssiges 3D-Scrolling, vier Charaktere und natürlich Monster aller Art sorgen dafür, daß keine Langeweile aufkommt. Die CD-Version wartet mit zusätzlichen Aufgaben, Szenarien sowie Sprach- und Soundeffekten auf. CD-ROM: Bestellnummer RG-330, 3,5-Zoll-Disketten: RG-323, je **89 80 DM**

Dungeon Hack

Im Labyrinth von Kerkern und Gruften: das Rollenspiel DUNGEON HACK läßt Sie Ihren Wunschirrgarten selbst zusammenstellen, ebenso wie Art und Anzahl der Gegner. Wer Überraschungen vorzieht, wählt ein Zufallsszenario. CD-ROM: Bestellnummer RG-331, 3,5-Zoll-Disketten: RG-320, je **49 80 DM**

Dark Legions

Stellen Sie sich den „dunklen Legionen" entgegegen! Ein Rollenspiel und Grafikadventure in bester VGA-Qualität. CD-ROM: Bestellnummer RG-337, 3,5-Zoll-Disketten RG-317, je **89 80 DM**

The Elder Scrolls: The Arena

Klassische Rollenspielkost: Wer mal wieder Lust hat, ein unbekanntes Fantasyreich zu erforschen, kommt hier auf seine Kosten. CD-ROM: Bestell-Nr. RG-334, 3,5-Zoll-Disketten: RG-316, je **79 80 DM**

Erben der Erde

Die Menschheit ist von der Erde verschwunden, der Planet nur noch von Fabeltieren bewohnt, die friedlich unter dem Schutz der magischen Kugel zusammenleben – bis diese eines Tages abhanden kommt. Fuchs Rif muß sie wiederbeschaffen, um das Fell seiner Füchsin zu retten... Ein außergewöhnliches Adventure mit farbenfroher VGA-Grafik, in der CD-Version mit zusätzlichen Soundeffekten und Sprachausgabe. CD-ROM: Bestellnummer RG-332, 3,5-Zoll-Disketten: RG-321, je **79 80 DM**

Sam &Max – Hit the Road

Ein „tierisches" Adventure von LucasArts: Comic-Hund und -Hase erleben auf der Suche nach verschwundenen Zirkusartisten aberwitzige Abenteuer in fantastisch gezeichneteten Comic-Szenarien. Der Fachpresse gingen die Superlative aus:

„Langohrfantastisch“ wertete *ASM* (2/94), und *Power Play* (1/94) rät: „Kauft Euch dieses Spiel, es lohnt sich“. Die CD-Version bietet zusätzlichen Sound und Sprachausgabe. CD-ROM: Bestellnummer RG-335, 3,5-Zoll-Disketten: RG-324, je

89,80 DM

Day of the Tentacle

Endlich: Das Tentakel spricht deutsch. Ein gutes Jahr nach der Vorstellung des Lucas-Hits wurden die Abenteuer des größenwahnsinnigen Fangarms eingedeutscht. Die CD-Version enthält außerdem eine erheblich erweiterte Sprachausgabe: die Helden und die Personen, denen



sie begegnen, reden während des gesamten Spiels. Dieses witzige Adventure kommt ohne Waffen, fliegende Fäuste und Blutbäder aus – es ist daher auch jüngeren Spielern sehr ans Herz zu legen. CD-ROM: Bestellnummer RG-336, 3,5-Zoll-Disketten: RG-319, je

89,80 DM

Lollypop

TOP-AKTUELLER SPIELEHIT!!!!

Lag bei Redaktionsschluß noch nicht vor – aber bereits auf der CD-ROM enthalten! CD-ROM: Bestellnummer RG-338, 3,5-Zoll-Disketten RG-322

79,80 DM

Das Leder-Etui zur CD

Dieses repräsentative CD-Etui aus edlem Leder bietet Platz für bis zu 12 CDs. Transportieren Sie künftig Ihre CDs sicher im CD-LCase, 12 Einlegefächer gewährleisten Ihren CDs idealen Schutz. Spezielles Angebot zur Heft-CD-ROM Best.-Nr. SA-015 nur

12,80 DM



Unbedingt mitbestellen:

Indys **neuestes** Abenteuer:

INDIANA JONES – THE FATE OF ATLANTIS

Bestell-Nr. RG-303

zum Mega-Sonder-Preis!

49,80 DM

Das Laufwerk zur CD

Unser **PEARL-Doublespeed**-CD-ROM-Laufwerk wird von einem der **weltweit größten Markenlaufwerkshersteller** produziert. **Sonderpreis** für unsere **Bestseller-Games**-Leser!

Technische Daten:

Multisession **Photo-CD-fähig**, bis 635 MB, Transferrate **größer 300 KB/sec**, 64 KB Buffer, **AT-Bus-Interface**, motorgetriebene Schublade, Kopfhörerbuchse, Lautstärkeregler und **Bedientasten für Audiofunktionen** an Vorderseite (Play/Stop/ Pause).

Jedes Einbaukit enthält: Laufwerk + **Controller, Kabelsatz, 2 Handbücher** (deutsch u. engl.), **2 CDs** (über 200 Programme f. DOS u. Win.), kommerzielle **Photo-CD-Access-Software. 1 Jahr Vollgarantie. Bestell-Nr. SA-014** nur

211,80 DM



Weitere Topangebote

Titel	Best.-Nr.	Preis
Big Sea	RG-310	DM 59,90
Merchant Prince	RG-278	DM 39,90
Pirates! Gold	RG-285	DM 49,90
Harrier Assault	RG-313	DM 49,90
Airbus A320 USA Edition	RG-230	DM 68,80
Air Warrior SVGA CD-ROM	RG-254	DM 69,90
3,5-Zoll-Disk	RG-181	DM 69,90
Legends of Valour	RG-168	DM 49,90
Quarter Pole	RG-311	DM 59,90
Center Court Tennis	RG-274	DM 29,90
Komplett-Lösung zu Indiana Jones 4 The Fate of Atlantis	RG-900	DM 17,95

Bestellschein

Ja, ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:

LIEFERN SIE MIR GEGEN (Versandkosten in Klammern)

- ☐ Bankeinzug (+ DM 5,90)
- ☐ Scheck liegt bei (+ DM 6,90)
- ☐ Nachnahme (+ DM 8,90)
- ☐ Rechnung (+ DM 10,90)

▲ (Nur Großfirmen /öffentl. Institutionen mit offiz. Bestellung)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ Kto.

Name der Bank

Österreich Steyrer Str. 40 · A-4540 Bad Hall Tel (07258) 5333 · Fax (07258) 5315 Preise: öS=DMx8

PEARL

Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH

Am Kalischacht 4

D-79426 Buggingen

Service

VERKAUFSBERATUNG
Kompetente, persönliche Fachberatung
Telefon: 07631-360-300

RUND-UM-DIE-UHR-BESTELLANNAHME
24 Stunden am Tag, 365 Tage im Jahr persönliche Bestellannahme
Telefon: 020-39955-300
(außerhalb unten aufgef. Annahmezeiten)

SCHNELL-LIEFER-SERVICE
Eil-Bestellungen bis 14[00] Uhr werden am gleichen Tag abgesandt. Zuschlag 10 Mark. Lieferbarkeit abfragen!

Bestellannahme: (076 31) 360-200 **MO-FR** 8-20 Uhr · **SA + SO** 16-20 Uhr Außerhalb dieser Zeiten: (020) 3 99 55-300

Telefax: (076 31) 360-444 **BTX** *pearl# **CompuServe:** GO PEARL

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Angebot freibleibend. Geringfügige Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor!

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM
	Leder-Etui zur CD	SA-015	12,80

Absender

Vorname Nachname

Straße / Hausnummer

Land / neue PLZ Ort

Datum Unterschrift

Wertvolles Dokument – bitte sorgfältig aufbewahren!

LIZENZ-URKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der **„Bestseller-Games"** *und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm*

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

als Lizenz-Inhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE ist ein **kommerzielles Lizenzprodukt** der Firma **Lucas Arts Entertainment Company**, lizenziert von der Softgold Computerspiele GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Unterschied zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1 **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in und der Firma **Lucas Arts Entertainment Company** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung (Software). Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an die Firma **Lucas Arts Entertainment Company** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.

2 **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.

3 **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 2,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.

4 **Registrierung:** Der Eingang des **ausgefüllten Registrierungsscheins** ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein:

Registrierschein abgesandt am ☐☐.☐☐.19☐☐ ______________________

Unterschrift

Registrierungsschein

BG 1

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller-Games"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

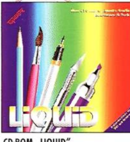
TopWare CD-ROM



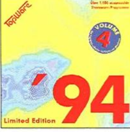

Die „Monats CD-ROM"
Das Original. Der CD-ROM Hit. Jeden Monat neu und aktuell. Monatlich über 500 neue Shareware Programme direkt von den Autoren.
Jetzt schon vormerken: November '94 - Best.-Nr: CD-111 und Dezember '94 - Best.-Nr: CD-112.
Jede Monats-CD nur jeweils DM 28,80



CD-ROM „WINDOWS FaxCartoons"
Lizensierte Vollversion auf CD in deutsch. NEUE Cartoons von KlickSoft zum „Telefaxen" für Windows. Telefax-Vorlagen für jede Gelegenheit.
Best.-Nr: CD-080 nur DM 38,80



CD-ROM „LIQUID"
Die hervorragende Grafik-CD! Über650 MByte aktuelle Grafik Shareware & Tools. Mit Kopieroberfläche für DOS und Windows.
Best.-Nr: CD-058 nur DM 28,80



CD-ROM „Limited Edition -|94" Vol.4
Bereits die 4. Auflage dieser erfolgreichen Shareware CD-ROM Reihe. Weit über 1.000 ausgesuchte und aktuelle Shareware Programme.
Best.-Nr: CD-059 nur DM 28,80



CD-ROM „LABEL EXPERT"
Lizensierte Vollversion auf CD in deutsch. Das professionelle Etikettendrucksystem für DOS und Windows. Natürlich mit Label Editor.
Best.-Nr: CD-085 nur DM 38,80

CD „Deutsche Gesetze - 1"
Original Gesetze auf CD. Bürgerliche Gesetze „BGB, StGB, AGBG, HaustürG" Retrival-System für DOS + Windows. Mit Stichwortsuche.
Best.-Nr: CD-086 nur DM 14,80



CD „Deutsche Gesetze - 2"
Original Gesetze auf CD. „HGB, ScheckG, WG, AktG, GmbHG". Retrival-System für DOS + Windows. Mit Stichwortsuche.
Best.-Nr: CD-087 nur DM 14,80



CD „Deutsche Gesetze - 3"
Original Gesetze auf CD. „Grundgesetz, EG-Vertrag, EU-Vertrag". Retrival-System für DOS + Windows. Mit Stichwortsuche.
Best.-Nr: CD-088 nur DM 14,80



CD-ROM „MOMENTO"
Lizensierte Vollversion auf CD. Die deutsche und englische Version. Für die Momente des Lebens. Der Terminkalender für Windows.
Best.-Nr: CD-081 nur DM 19,80



CD-ROM „OS/2 Collection"
Über500 TOP aktuelle Shareware-Programme für OS/2 2.x aus vielen unterschiedlichen Bereichen. Die OS/2 CD-ROM !!!
Best.-Nr: CD-056 nur DM 28,80



CD „DialogueScience Anti-Viren Kit"
Lizensierte Vollversion auf CD in deutsch. Der russische Virenjäger mit den Software-Modulen: V-Hunter, Advanced Diskinfoscope, ADinfExt.
Best.-Nr: CD-084 nur DM 28,80



CD-ROM „BLASTER! II"
Die 2. aktualisierte Ausgabe. 50 der heißesten TOP Action Shareware Spiele für DOS. Der ultimative Shareware Spielesampler.
Best.-Nr: CD-049 nur DM 9,80



CD „Deutsche Gesetze - 4"
Original Gesetze auf CD. „ArbeitsplatzschutzG, BBiG, KSchG, TVG". Retrival-System für DOS + Windows. Mit Stichwortsuche.
Best.-Nr: CD-089 nur DM 14,80



CD „Deutsche Gesetze - 5"
Original Gesetze auf CD. „BGB Mietrecht, WEG, NMV, HausratsVO". Retrival-System für DOS + Windows. Mit Stichwortsuche.
Best.-Nr: CD-090 nur DM 14,80



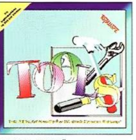
CD „Deutsche Gesetze - 6"
Original Gesetze auf CD. - Steuergesetze „EStG, EStDV, LStDV". Retrival-System für DOS + Windows. Mit Stichwortsuche.
Best.-Nr: CD-091 nur DM 14,80



CD-ROM „Spiele Spiele Spiele II"
Bereits die 2. aktualisierte Ausgabe der erfolgreichen Spiele CD. Über500 TOP Shareware Spiele für DOS und Windows.
Best.-Nr: CD-048 nur DM 28,80



CD-ROM „Schwarz Rot Gold"
Die beste deutsche Schareware aus vielen Bereichen. Über1.200 aktuelle Programme. Eine absolut, überzeugende Auswahl für jeden!
Best.-Nr: CD-051 nur DM 28,80



CD-ROM „TOOLS"
Über 500 TOP Shareware-Tools. Eine reichhaltige und überzeugende Auswahl an Utilities und Anti-Viren Kits für jeden PC-Anwender.
Best.-Nr: CD-057 nur DM 28,80



CD-ROM „Windows Application Bar"
Lizensierte Vollversion auf CD in deutsch. Die Menüleiste für den Win. Programm Manager und 50 ausgewählte Windows Shareware Programme.
Best.-Nr: CD-061 nur DM 12,80



CD „Dt. Gesetze - Gesamtausgabe"
Original Gesetze auf CD-ROM. Diese CD beinhaltet alle Gesetze (CD-|s 1-6). Mit Retrival-System für DOS + Windows. Mit Stichwortsuche.
Best.-Nr: CD-092 nur DM 48,80



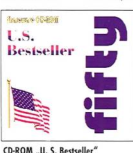
CD „Gerichte & Gesetze"
Vollständiges Gerichtsverzeichnis (Orte u. PLZ). Alle Gesetze auf einer CD-ROM. Retrival-System für DOS + Windows. Mit Stichwortsuche.
Best.-Nr: CD-093 nur DM 198,-



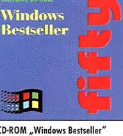
CD „Gerichte & KlickUP"
Vollständiges Gerichtsverzeichnis (Orte u. PLZ) und die Desktop-Manager Software „KlickUP" von KlickSoft in deutsch.
Best.-Nr: CD-094 nur DM 249,-



CD-ROM „Windows Shareware Welt"
CD-ROM mit über 700 neuen Shareware Programmen für Windows aus vielen Bereichen. Die CD für jeden Windows Anwender.
Best.-Nr: CD-050 nur DM 19,80



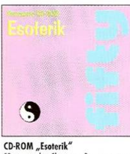
CD-ROM „U. S. Bestseller"
50 ausgesuchte Shareware Programme; die Bestseller aus den USA.
Best.-Nr: CD-070 nur DM 9,80



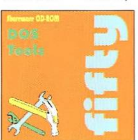
CD-ROM „Windows Bestseller"
50 ausgesuchte Shareware Programme; die Bestseller für Windows.
Best.-Nr: CD-074 nur DM 9,80



CD-ROM „Spiele Bestseller"
50 ausgesuchte Shareware Programme; TOP Spiele für DOS und Windows.
Best.-Nr: CD-068 nur DM 9,80



CD-ROM „Esoterik"
50 ausgesuchte Shareware Programme; vom Biorhythmus bis zum Horoskop.
Best.-Nr: CD-064 nur DM 9,80



CD-ROM „DOS Tools"
50 ausgesuchte Shareware Programme; Spitzen-Tools für DOS.
Best.-Nr: CD-071 nur DM 9,80



CD-ROM „Windows Tools"
50 ausgesuchte Shareware Programme; Spitzen-Utilities für Windows 3.1x und WfW.
Best.-Nr: CD-072 nur DM 9,80



CD-ROM „Deutsche Bestseller"
50 ausgesuchte Shareware Programme; die Bestseller aus deutschen Landen.
Best.-Nr: CD-069 nur DM 9,80




CD-ROM „Elektronik"
50 ausgesuchte Shareware Programme; von CAD bis zum Platinenlayout.
Best.-Nr: CD-063 nur DM 9,80



CD-ROM „Lernprogramme"
50 ausgesuchte Shareware Programme; alles für Studium, Schule, Mathe + Sprachen.
Best.-Nr: CD-066 nur DM 9,80



CD-ROM „Grafik Tools"
50 ausgesuchte Shareware Programme; für alle Grafikformate für DOS + Windows.
Best.-Nr: CD-067 nur DM 9,80



CD-ROM „OS/2 Bestseller"
50 ausgesuchte Shareware Programme; die Bestseller für OS/2 2.x.
Best.-Nr: CD-073 nur DM 9,80



CD-ROM „Deutsche Spiele"
50 ausgesuchte Shareware Programme; die Bestseller der deutschen Spielszene.
Best.-Nr: CD-065 nur DM 9,80



FIFTY - Bonus Pack
Alle 12 FIFTY-Shareware CDs + 1 x FIFTY Bonus CD-ROM BÜRO.
Best.-Nr: CD-095 nur DM 98,80

Bestell-Coupon

geeignet für Fensterbriefumschläge

PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

VERKAUFSBERATUNG
Kompetente, persönliche Fachberatung
Telefon: 07631-360-300

RUND-UM-DIE-UHR-BESTELLANNAHME
24 Stunden am Tag, 365 Tage im Jahr persönliche Bestellannahme
Telefon: 020-39955-300
(außerhalb unten aufgef. Annahmezeiten)

SCHNELL-LIEFER-SERVICE
Eil-Bestellungen bis 14[00] Uhr werden am gleichen Tag abgesandt. Zuschlag 10 Mark. Lieferbarkeit abfragen!

Persönl. Verkaufsberatung: (07631) 360-300
MO-FR 8-20 Uhr · SA + SO 16-20 Uhr
Außerhalb dieser Zeiten: ☎ (020) 3 99 55-300

Bestellannahme: (076 31) 360-200
Telefax: (0 76 31) 360-444 **BTX** *pearl# **CompuServe:** GO PEARL

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Angebot freibleibend. Geringfügige Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor!

Hiermit bestelle ich:

Anzahl	Produkt	Bestellnummer	DM

Bitte liefern Sie an folgende Adresse: *(Bitte deutlich in Druckschrift ausfüllen!)*

Vor- / Zuname: ______________________
Straße: ______________________
PLZ / Ort: ______________________
Zahlungsart (zzgl. Versandkosten): □ Scheck liegt bei (+ DM 6,90) □ Nachnahme (+ DM 8,90)
□ per Bankeinzug / Lastschrift von meinem Konto (+ DM 5,90):
Name / Ort der Bank: ______________________
Bankleitzahl: ______________ Konto-Nr.: ______________
Datum: ______________ Unterschrift: ______________

Bezugnehmend auf die Zeitschrift

INDIANA JONES und der LETZTE KREUZZUG

...direkt von CD-ROM spielbar!

Der Spieleklassiker nach dem gleichnamigen Kinohit

Power Play BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Von der Kinoleinwand auf den Computermonitor

Schlüpfen Sie in die Lederjacke, setzen Sie den Hut auf, schwingen Sie die Peitsche und **treten Sie in die Fußstapfen von Harrison Ford!** In der Rolle des Archäologen und Abenteurers Indiana Jones sind Sie auf der Suche nach dem Heiligen Gral. Wer aus ihm trinkt, erlangt Unsterblichkeit, so will es die Legende. Ihre Suche wird bald zum Wettlauf mit den Nazis, die ebenfalls hinter dem guten Stück her und in der Wahl ihrer Mittel nicht gerade zimperlich sind. Gegen solche Konkurrenz muß auch ein Indiana Jones alles einsetzen, was er zu bieten hat: umfassendes Wissen, überlegene Geistesgegenwart und selbstverständlich auch treffsichere Hiebe mit und ohne Peitsche. Ihre erste Aufgabe lautet: Befreien Sie Ihren Vater aus einem Nazi-Schlupfwinkel in Österreich...

Natürlich retten Sie nicht nur Ihren alten Herrn aus den Klauen der Schurken, sondern auch den Gral vor den Nazis und die Welt vor dem Bösen. Vorausgesetzt, Sie bestehen alle Herausforderungen und sind stärker, gewitzter oder einfach nur schneller als Ihre Widersacher.



Diese **lizensierte Vollversion** des Adventure-Hits von LucasArts™ umfaßt den Inhalt des **kompletten Originalpakets**, einschließlich einer **ausführlichen Spielbeschreibung** und des **gedruckten Gral-Tagebuchs.**



INDIANA JONES u. DER LETZTE KREUZZUG ist **direkt von der CD-ROM spielbar** und benötigt **keinen Platz auf Ihrer Festplatte.**



Sie steuern Indy wahlweise mit **Tastatur**, **Maus** oder **Joystick**; dabei brauchen Sie **nichts einzutippen**, sondern nur Aktionen und Objekte am Bildschirm auszuwählen.



Trotz **hervorragender Grafik, animierter Filmsequenzen und Soundunterstützung** stellt INDIANA JONES bescheidene Anspüche an Ihren PC: ein 386SX mit 2 MB RAM und einer VGA-Grafikkarte genügen, Maus und Soundkarte sind empfehlenswert.



Die Fachpresse war begeistert vom Spielkonzept und der Umsetzung der filmischen Vorlage: *„Das Adventure bietet, was den Film auszeichnet: Abenteuer, Witz und Spannung."* **(Power Play)** Bilden Sie sich Ihr eigenes Urteil – zu einem **Bruchteil des ursprünglichen Preises!**



Außerdem auf der CD-ROM



Demo-Versionen kommerzieller Spielehits:
Elder Scrolls • Dark Legions
Delta V • Day of the Tentacle
Dungeon Hack • Erben der Erde
Lollypop • Ravenloft
Sam & Max – Hit the Road
Might and Magic 3 & 4
X-Wing • Rebel Assault

+ Ein elektronischer Katalog mit sämtlichen Produkten von PEARL.

Die Zeitschrift **Bestseller-Games** informiert Sie mit **ausführlichen Vorstellungen** weiterer, besonders **preiswerter Topspiele**. Vom Handelsschiff zum Kampfhubschrauber, vom Multimedia-Schachbrett zum Adventure in düsteren Gruften – für **jeden Geschmack** ist etwas geboten.



Im Heft enthalten:
Eine **Komplettlösung** der Firma **CPS Heidak**, in der Spielszene **bestens bekannt** für **kompetente Hilfe in ausweglosen Situationen.**

